



吹响集结号
初探《光荣使命》军用版

02月上
本期特惠价 ￥7.00

www.popsoft.com.cn 2012年 总第393期

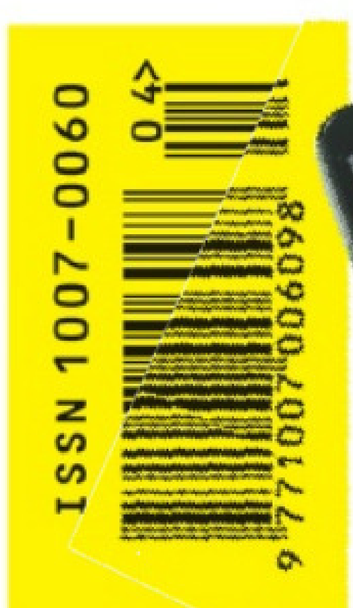




电脑应用与娱乐的第一选择



玩转音乐新时代



重磅专题：轻游戏时代的“免费午餐”



重点推荐

P19 特别策划
玩转音乐新时代

时至今日，音乐除了用于被欣赏，更是迈入了全新的娱乐时代。玩音乐，已经成为大众的话题。问题只在于：你想不想玩？想不想玩得更High？



P51 应用聚焦
整治“该页无法显示”
——利用“网络特技”畅游互联网

“连接被重置”“无法显示此网页”“找不到服务器”=.=！……天呀！我的电脑怎么了？！别着急，看我的“网络特技”！



P96 攻城略地
《蝙蝠侠——阿卡姆之城》探秘全攻略

本作的俗套剧情并不会影响精美画面和贴合武术真谛的动作格斗系统带给玩家的良好娱乐体验，而好人打坏人的传统节目也总是为广大群众所喜闻乐见。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北京	刘云	河南	王晓波
山东	王凯华	重庆	魏羽
天津	谭文胜	广东	赵韩瑜
吉林	丁斐	上海	赵博
北京	王鹏	广东	刘飞
湖北	刘文莉	山西	马建军
陕西	许飞	贵州	杨波
陕西	王欣	贵州	李岩
湖南	王迪	四川	李立东
四川	姜苏秦	湖北	张静



▲赠送《大众软件》2011“双剑合璧”增刊一本

2012年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话
2.淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/
3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



2012年《大众软件》全新改版，
重磅专题掷地有声，市售价格保持不变！

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文 王潇弘
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年2月1日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记



这是一期制作周期跨越两年的杂志，在元旦放假离开编辑部之前，其他小编都表示，明年一定会完全的、完美的交出稿件，不让本责编为难，本责编就信他们一回吧……等，等一下，好像不太对劲啊。

这会儿俺正在跨年演唱会的歌声中写着手记，零点钟声刚刚响起，每一台晚会都达到了高潮，最大的腕儿们正式登场。就像12月的圣诞前到1月初的CES，这一跨年的时间段，也正是众多业界大腕登场的时间。索尼PSV、HTC裸眼3D手机、魅族MX手机、iPad 3、AMD Radeon HD 7970显示芯片、Intel Ivy Bridge处理器……好了，写不下去了，口水流了一键盘，刚才唱歌的大腕儿是谁来着？

新年的钟声从电视中传来，2011年正在远离我们，成为又一段历史，你会怀念它吗？我还记得在这段历史的最后几个小时，确实有和其他小编们约好了第二年一定要交稿哦……咦，我好像有点明白了，你们！你们！！

本期责编：魔之左手



不删档测试

我们的征途是星辰大海

大宇宙时代

智者生存

势力阵营

生死对抗

悬念丛生

轮回机制

莱因哈特
凉宫春日
布莱德
田代辰巳
阿重霞

由我指挥！
由我做主！

伯伦希尔
麦克罗斯
白色要塞
达克瑟斯
艾克西利欧

SSW.Y8Y9.COM

笔端的精彩
E人E本T4手写电脑

■晶合实验室 魔之左手

尽管目前平板电脑已经向商务甚至专业应用端进行了很多渗透，但随着这一过程的发展，我们也发现了一个有趣的现象——针对商务用户的平板电脑，很多仍继承着笔写的传统，例如我们比较熟悉的美系与日系两大商务笔记本品牌ThinkPad和富士通的平板产品。而国内的E人E本，在操控方式和定位上更是具有特色，其使用方式和配置、界面等完全以笔写操控为中心，模拟记事本、通讯簿、图文报表等纸面工作介质，让相关用户可快速掌握使用，其定位也已经与平板电脑分离，而是成为“手写电脑”。



在深度定制的前提下，这款产品的功能和服务当然也偏向商务应用，例如股票和阅读功能被加强，不过在其内置程序和应用商场中，也同样有愤怒的小鸟、忍者水果、Tom猫等热门游戏和手写QQ、新浪微博、多米音乐、奇艺影视等常用社交、娱乐程序



返回和菜单键被安置在右侧边框上部，另外右上角带有指纹感应器，右侧边框为防滑条设计



电源键位于顶部，左侧背部则为3G SIM卡接口，可支持联通或电信3G标准



从背部可更清晰的看到很多接口、按键等，例如下方的扬声器开口、micro USB/充电接口、音量键、麦克风、耳机接口和标准USB接口，后者可直接接驳标准U盘和鼠标键盘等USB设备



E人E本T4使用基于Android 2.3深度定制的笔式交互操作系统（EPOS V4.0），主界面非常像是一本带有标签的纸质笔记本。它采用ARM v7架构处理器、512MB内存、32GB存储空间。其8英寸IPS电磁感应屏幕的分辨率升级为1024×768，可视角度达到178°，支持3G和WiFi上网。其厚度仅为10.6mm，重量516g

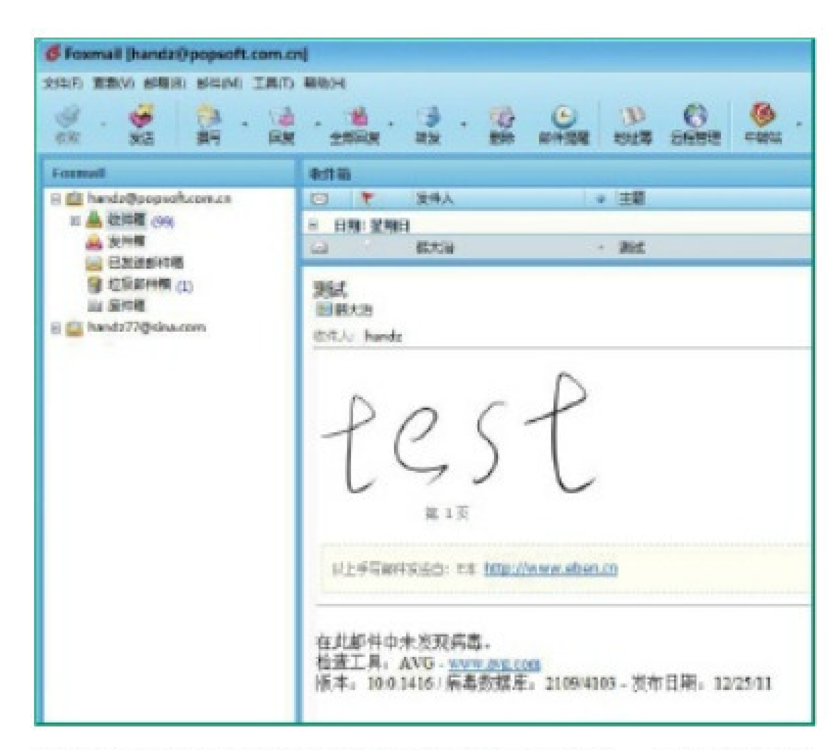


T4的正面按键与一般安卓设备有一些差别，底部3个按键为翻页键和主页键

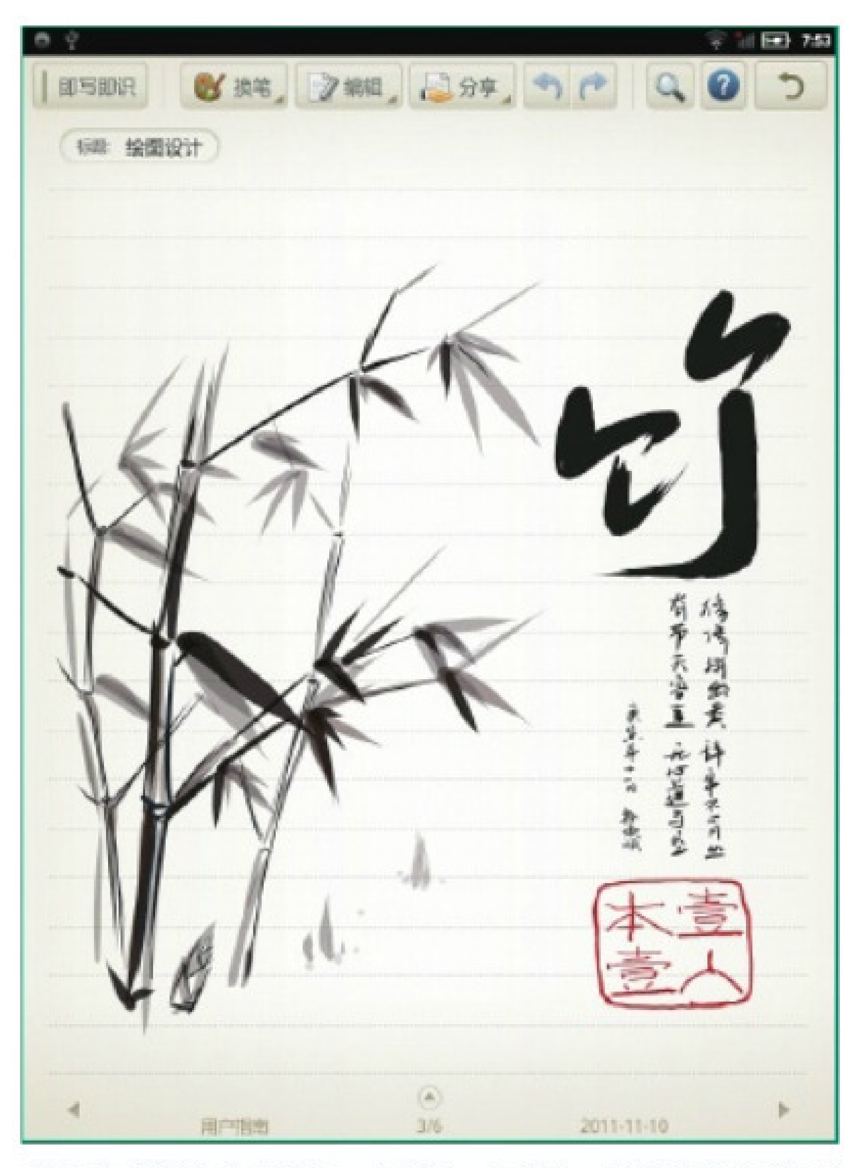


炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 壹人壹本
上市状态： 已上市
售价： 4980元
附件： 充电器、联线、耳机、说明书、电磁手写笔、皮套等
推荐用户： 习惯纸面记录，或对笔迹有一定要求的高端政商用户
咨询电话： 400-778-1111（服务热线）
相似产品： ThinkPad Tablet、富士通商务系列平板电脑等



T4也可对手写笔迹进行批量识别，识别率不错，它还发展了“整页识别”和“即写即识”的新功能。当然对其面向的用户来说，应该会更喜欢使用原笔迹方式，它发送的原笔迹邮件、批注文件等，在大部分其他平台相应软件中可正确显示（如上图）



其手写笔迹有铅笔、钢笔、毛笔、蜡笔等多种形式和多种颜色，与著名手写板品牌Webcom合作的手写屏幕触感接近纸面，和电磁笔配合写作舒适，还提供了方便的擦除和字迹修改能力，多级压感感应甚至可用于绘画



T4拥有全面升级的智慧办公套件（MindWork），包括手写记事（MindNote）、手写文档（MindOffice）、手写邮件（MindMail）、手写日程（MindSchedule）、手写名片（MindCard）、智慧社交（MindNetwork）等核心组件。支持包括Office和PDF文档、常见图片格式、邮件在内的各种图文的修改和批注



其实在大部分情况下，用户都会使用皮套，保护机体的同时也能更好的携带电磁笔，使用也更舒适。在这样的配置下，其厚度和重量达到了17mm与774g，不过相对于其面向用户的使用习惯和环境，这点并不会造成不便

总结：

T4的笔写输入和笔迹保存能力，对一些中老年用户和有特殊需要的政商用户来说，是很必要也更适合的操控输入方式。另外它还拥有较长的待机时间、更符合用户定位的扩展服务等特色，是一款让用户从笔记本升级到数码时代的独特产品。

超高性价比首选

小米M1手机

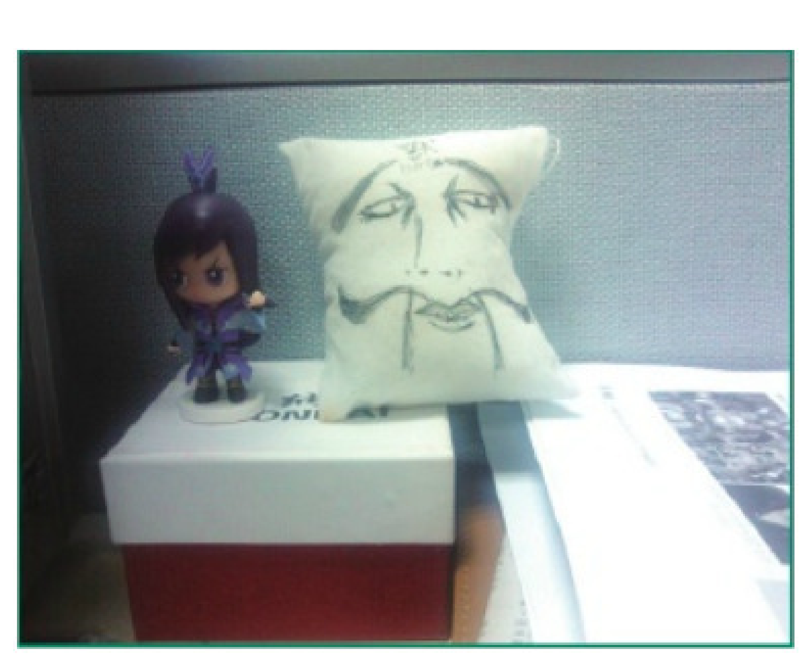
■晶合实验室 Joker

小米手机是一款近期话题十足、争议不断的国产手机，我们也对它进行了较长时间的试用测试。下面就让我们一起来了解一下再次掀起国产智能机热潮的手机，感受一下它的独特之处吧。





小米手机采用基于原生Android 2.3.5深度定制的MIUI系统，界面更加友好，操控更方便，同时有小米独创的无锁双系统分区，可以满足手机发烧友的刷机要求，双系统随意切换，安全刷机。它使用高通MSM8260平台，拥有双核1.5GHz处理器，内置1GB内存和4GB存储空间，还可安装最高32GB的MicroSD卡



在光线充足的情况下，其照片质量不错，但闪光灯有些过于容易触发，而关闭闪光灯后，在光线不足的情况下噪点较为明显，例如图中的娃娃面部

侧面的数据线接口和顶部的耳机接口，可见其机身较薄

背部采用流线设计，四周为圆弧设计，平滑结合，后盖上方有800万像素摄像头和LED闪光灯，摄像头支持720p（1280×720，30帧/秒）视频拍摄与录制，支持连拍功能。金属logo在摄像头下，设计还是比较有范儿的

1930mAh的大容量电池保证了手机的待机能力，在少量电话、短信、微博的情况下续航时间可达到3天！其移动网络类型为GSM/WCDMA，并支持WiFi、蓝牙等无线网络标准，以及GPS和各种常见感应功能

小米整体为黑色（支持多彩后盖，但是需要从官网订购），造型较为简约。采用夏普4.0英寸、854×480像素分辨率ASV技术的TFT多点触控电容屏。屏幕周围仍留有一定宽度，有扩大屏幕或安装前置摄像头的空间，希望在下一代中能够实现

侧面和顶端有关机、音量调节的按键，同时还有一个特殊的“米键”，是一个可自定义按键，因此没有任何标志，系统默认为快门键，支持半按对焦，同时可以将其定义为一键发微博、一键播放音乐等



小米官网销售后盖、耳机和贴膜，1999套餐不送贴膜，专用贴膜市面上又比较少见，让人感觉有些不爽，但是考虑到手机本身极高的性价比，还是可以忍受的。如果资金充裕的话，建议再加一些钱购买升级套餐，就可直接获得后盖、耳机、贴膜等赠品



炫目度： ★★★★

口水度： ★★★★★

性价比： ★★★★★

厂商： 小米科技

上市状态： 已上市

售价： 1999元

附件： 充电器、USB充电/数据线、说明书等

咨询电话： 400-100-5678（在线客服）

推荐用户： 追求高性价比和对手机娱乐有要求的用户

相似产品： 摩托罗拉Atrix 4G，天语W700等

总结：

小米手机是一款性能上乘的手机，改造后的系统对各种安卓应用的兼容性很好，双处理器的强大性能让我们的游戏过程无比流畅，象限测试得分达到3100左右，再加上4.0英寸的大屏，玩起游戏来感觉更是一流。虽然争议十足，但至少我们得到的市售产品已无明显瑕疵。

畅享高速连接
火鸟科技Raider机箱

■晶合实验室 魔之左手

火鸟科技（BitFenix）我国台湾省一家新锐外设厂商，其产品追求稳定性、性能和创新性等，Raider（入侵者）机箱就是最近推出的产品，它出色的内外设计，特别是面板上多达4个USB 3.0接口的配置，为步入高速连接时代的用户提供了更多的便利性。



←其上面板和前面板均可拆卸，它们实际上安装在一个牢固的支架结构上，网纹结构并不受力。前面板下和后面均提供了120mm直径BitFenix幽灵风扇，顶部、前部和底部还留有风扇位置，可加装120mm或200mm直径风扇，风扇控制器也可对最多5个风扇进行控制。大量的风扇和前后上下几乎全部镂空的设计，使其拥有出色的散热效果



它将前面板上常见的按键与接口等全部移植到顶部前端，包括电源键、重启键、耳机输出、麦克风输入、4个USB 3.0接口，以及风扇调速杆、电源和硬盘指示灯。这样的设计使其被放置在电脑桌下时，用户从前上方可轻易识别接口与操作，不用费劲弯腰或挪动机箱

←Raider是一款黑色中塔规格机箱，长高都接近500mm，采用电源下置方式，前面板和上面板均为镂空结构，形成完整的风路，面板边缘的肤质涂层常用于键盘和鼠标产品，使用在此处摸起来相当舒适，在寒冬中也不会冰手。其两侧面为0.8mm厚整体钢板，整体重量达到8.52kg

底部的过滤网对下置电源的进气有一定的净化作用，滤网设计在机箱外，使用一段时间后可方便地拆下清洁



上部的外置USB 3.0接口采用USB 3.0专用扩展接口



入侵者机箱采用全部免工具设计，边角都进行了打磨或弯折等防划伤处理。其内部容积很大且安置有序，外接联线开口带有橡胶盖，防尘隔音且可约束线缆，前部则是4个含挡板的5.25英寸光驱位、6个2.5/3.5英寸硬盘位以及最底部的1个2.5英寸硬盘位



3.5英寸托架分为两层，正对主板的显卡安装位置的上层可拆卸，拆卸后能够容纳28cm～38cm长度的高端显卡

总结：

这是一款性价比不错的DIY机箱，除了使用方便的4个USB 3.0前置接口外，强大的散热能力和灵活的配置能力也很让人喜爱。不过全黑的低调外形和为桌下放置优化的设计，使它缺少点酷劲儿。



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★★

厂商： 火鸟科技（BitFenix）
上市状态： 即将上市
参考价格： 79欧元/89美元（合600元人民币左右）
附件： 螺丝、脚垫、说明书等
咨询电话： 暂无
推荐用户： 注重外部连接能力和散热能力的中端DIY用户
相似产品： Tt Armor A60、航嘉御辐王等

短小精悍
酷派5855手机

■晶合实验室 世界

更大更靓丽的显示屏幕和更快更稳定的运行速度是如今智能手机发展不断追求的目标，消费者似乎也把这些看起来很厉害的硬件指标作为自己的购机标准。对于中低端市场，各品牌产品的曝光与推广力度就显得明显不足，难道手机厂商已经忽略了吗？酷派5855告诉世人，任何领域都不会放弃。

酷派5855是一款天翼3G（CDMA2000）/GSM双模手机，采用Android 2.2操作系统，配备TI（德州仪器）OMAP 3630 600MHz处理器，256MB内存，日常操作时没有明显的卡顿现象。480×320像素的3.5英寸屏幕支持多点触控，但仅支持26万色显示，在效果上与中高端差距明显。实测厚度12.3mm，重量122g


屏幕下方是4个基本功能触摸键，两侧的弧度与下部微翘的边缘，增加了手握时的舒适度和操作时的精确度



作为电信天翼3G定制机，系统默认包含了丰富的天翼应用。内置了天翼空间、爱音乐、天翼视讯、189信箱、互联星空、天翼阅读、爱游戏等特色应用，为用户提供了丰富的娱乐资源

背壳采用咖啡色磨砂材质，并装载了一颗300万像素摄像头，拍照效果尚可

该机配备了PowerVR SGX 530图形处理芯片，象限（Quadrant）测试成绩662分。虽然成绩一般，但是运行《水果忍者》或《愤怒的小鸟》这些热门游戏还是绰绰有余，能够满足基本的娱乐需求。


双卡槽位于摄像头右侧，用户可在不拆下电池的情况下，完成插卡或换卡的操作，且不用考虑两卡的顺序和位置，体现了人性化的设计



在硬件配置不高的情况下，1400mAh电池在每天约1小时上网、1小时音乐播放和30分钟通话的使用强度下，续航1天半绝对没有问题



炫目度： ★★★☆

口水度： ★★★☆

性价比： ★★★

厂商： 宇龙计算机通信科技（深圳）有限公司

上市状态： 已上市

官方售价： 1590元

附件： 充电器、数据线、耳机等

咨询电话： 400-888-1387（订购电话）

推荐用户： 有双卡双待需求的入门级商务用户

相似产品： 天语E600、中兴R750+等

总结：

酷派5855完全胜任入门级商务智能手机的角色，双模双待的设计也满足了特殊人群的需要。但相对于其他产品来说，它目前的性价比不是很让人满意。



成熟的四叶草

联想乐Phone S2手机

■晶合实验室 Oracle

如果说联想的乐Phone、乐pad第一代产品还因为上市时机、定制系统和内核版本等原因饱受争议，那么在结合了技术进展与市场反应后，其推出的第二代手机与平板产品，就已经相当成熟而广受好评，例如乐Phone S2。

乐Phone S2与第一代乐Phone的外形有一定的继承性，给人的的印象首先就是圆润而不失稳重——看起来这两个词几乎不可能扯上关系，圆润往往意味着可爱，稳重则会让人想起硬朗的机身。而乐Phone S2却堪称这两种风格融合的典范。从正面看，不仅机身四角去除了一切直角，就连程序图标都特意定制成圆润的风格，由内而外保持了高度的一致性。而机身背部磨砂材质的后盖显得稳重大方，手感细腻舒适，远非金属及普通塑料材质可比，不仅不会有指纹的烦恼，在这个寒冷的冬季里也不会让人觉得冰冷。加之手机侧面还有保留价值感的金属边框设计，也避免了很多Android手机使用过多塑料而带来的廉价感。

乐Phone S2采用的“乐Magic3.0”界面基于深度定制的Android 2.3系统，不仅拥有这个系列一贯的“四叶草”界面，正面只有一个触控按键的设计也颇为独特。Android系统标志性的返回键、主页、菜单键被一个四叶草形状的虚拟按键代替，相应操作全部用底部触控板进行手势感应，比如双击四叶草键会回到桌面，向右滑动会显示正在运行的程序列表；向左滑动会后退，向上则是呼出菜单。在实际使用过程中，很快就能适应这种独特的操作方式。手势带来的另一个好处就是便于盲操作，玩家可以完全无视虚拟按键背光是否开启，随行所欲地操作手机，由此可以带来相当舒适的用户体验。



背面的磨砂材质很好地改善了握持感



下拉菜单相比原生系统要更加人性化



多任务切换平滑直观，但任务较多的时候，不得不滑屏浏览

不过要激活乐Phone S2的屏幕还是要用到实体按键，就只能使用手机顶端偏右的电源键，比起正面按键稍显不便。此外其特殊的界面设计中，应用程序列表的快捷方式置于顶部，有些过于靠近时钟部分，使用时很容易触发时间相关功能。

新一代乐Magic已成熟了很多，不仅兼容性和稳定性很好，而且还有很多人性化的设定。比如对下拉菜单加以优化，大图形显示方式更直观，通知区域采用了网格式的设计，更加简易明了，用户可以很方便地打开快捷开关，查看通话、信息等。

乐Phone S2中最有特色的就是云服务和乐安全功能，通过云服务，它可实现三大微博、多个社交网站、联系人、邮箱等内容的同步，也可通过200GB免费云存储空间与乐Pad、联想PC及联想智能电视共享各种影音文件，实现“一云四屏”共享。另外它提供了云语音服务，在很少占用本地空间的基础上，可实现出色的语音识别能力，除了进行输入外，还可实现类似Siri的语音控制等功能。其内置的乐安全功能有防吸费、防偷窥、防骚扰、防病毒、防盗失功能，并提供了3种可方便启动的特殊模式，其中私密模式和访客模式主要是用于加密私有信息，儿童模式则直接切换至飞行模式以降低辐射，同时禁止删除数据。



系统自带安全软件，对不愿意折腾安装第三方软件的用户是一个福音

乐PhoneS2的硬件配置主流，支持GSM、WCDMA标准，拥有800×480分辨率的3.8英寸大尺寸电容触摸屏幕，外形却较为轻薄，携带和握持都很舒适，正常使用时的电池续航时间为1天半到两天。其普通版/豪华版分别拥有



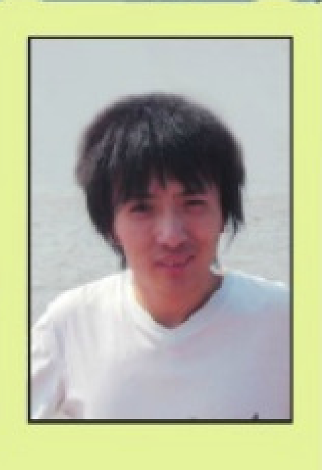
多种照片模式选择


低光照状态下实拍样张（关闭闪光灯）

512MB/1GB的内存和16GB/32GB存储空间，亦为当前中/高端手机的主流水准，CPU虽然是单核，但拥有较高的频率（1.4GHz），我们测试的普通版产品在Quadrant高级版测试中的综合得分在1600以上，拥有双倍内存的豪华版应该会更加出色。

这款手机在影像的设置方面相当突出，采用800万像素摄像头，特别优化了启动速度、对焦能力和画质，并提供了强力闪光灯，支持720p视频拍摄、多种场景模式和拍摄效果、270°全景拍摄等。其拍照能力和效果与广受好评的iPhone4不相上下，附加功能则更强，已接近低端DC的水平。

在Android手机普遍拼硬件配置的当前，优秀的服务和软件也会让人眼前一亮，对硬件配置很在意的用户则可选择价格差距不大的豪华版。最后值得一提的是，很多国产手机的内置软件常为人诟病，但乐Phone S2的设计重点就是反制类似软件，所以其预装软件和乐商店应用丰富且安全，用户可随意安装试用和方便地卸载，让人安心。



乐Phone S2普通版的用户体验已跻身于行业前列，联想自家的应用商店和无缝交互、社区等一站式服务能让人明显感受联想的软件实力。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：联想（Lenovo）
上市状态：已上市
官方售价：2999元（普通版）/3299元（豪华版）
附件：充电器、数据/充电线、耳机、说明书等
咨询电话：800-828-2008（订购热线）
推荐用户：注重安全性和稳定性的用户
相似产品：天语W808、华为荣耀honor等

SATA3固态先锋
三星830系列固态硬盘
■晶合实验室 魔之左手

将机械硬盘交付给其他品牌的三星，并未放弃新兴的固态硬盘市场，在某些统计数据中，其固态硬盘的全球市场占有率已经居于前列，最新的830系列产品更是将高速接口、高读写速度和高缓存集于一身。



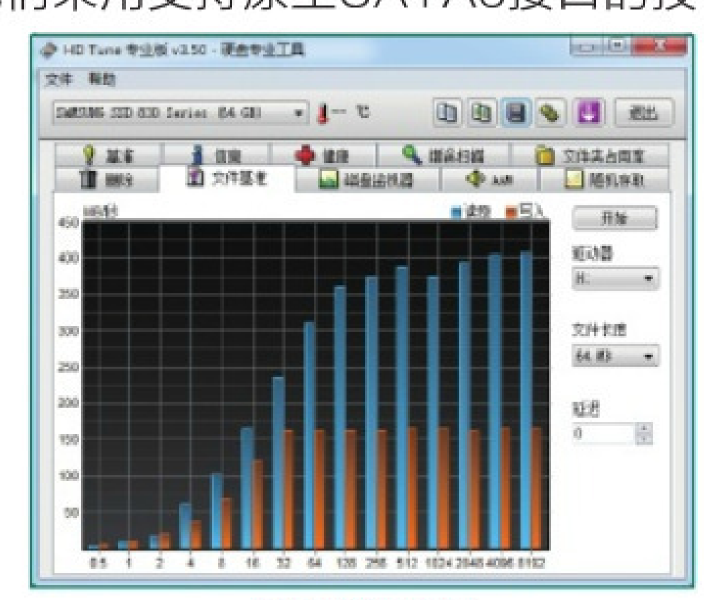
质量出色，性能强大的固态硬盘，不过价格有些高。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：三星（Samsung）
上市状态：已上市
售价：1299元（64GB）
附件：说明书、质保证书、3.5英寸支架等
咨询电话：400-810-5858（服务热线）
推荐用户：追求最强磁盘能力或安全性的DIY、移动用户
相似产品：OCZ Agility 3 60GB、威刚S510（60GB）等

830系列硬盘采用磨砂金属壳体，2.5英寸规格，厚度更是仅有7mm。它采用SATA3接口，拥有256MB缓存，容量为64GB、128GB、256GB和512GB。其标称读取速度达到520MB/s，已经远超SATA2的能力，甚至接近SATA3的极限速度，写入速度则是160MB/s。

这款硬盘是否真的能达到如此高速呢？我们采用支持原生SATA3接口的技嘉A75主板进行测试，操作系统为中文64位版Windows 7 SP1，安装芯片组最新驱动程序。在实际测试中，其连续读取速度虽未达到标称值的520MB/s，但也远超SATA2接口300MB/s的极限，实测速度在340～405MB/s之间，最高突发速度达到420MB/s。写入速度则在多款软件和多项测试中均达到160MB/s左右，和标称值相符。


文件基准测试





秘密
——互联网泄密事件丢失了什么？

■本刊记者 冰河

每个人都有秘密，但每个人的秘密定义都不尽相同。比如，手机号码对于普通人而言，可能算不上是什么太秘密的隐私，但对于名人来说，这个号码可能就是很重要的秘密；再比如，游戏相关的个人信息，我们平时可能并不觉得是什么秘密，但一旦被太多人知道，也许才会意识到那应该是被隐藏起来的秘密，比如某位陈氏业余“偶像派”摄影家的故事……好吧，那件花边新闻大家都知道，在此按下不表。照理来说，这件绯闻在曝光之前算是秘密么？娱乐圈有多乱，大家心知肚明，发生这样的事情，其实在很多人的意料之中。谁和谁有绯闻，谁和谁又有私怨，略微关注多一点八卦爆料的网民都清楚是怎么回事。但当赤裸裸的真相呈现在我们面前的时候，还是会有无数人惊呼“怎么会这样”，然后大家一起觉得自己实在是“很傻很天真”——瞧，好像那真是个秘密似的。

我们都知道，陈“老师”的遭遇再清楚不过地说明了“秘密”外泄可能造成的严重后果，不过那个时候大家都欢乐地专注于搜集陈老师的“作品集”而已，对于“秘密”泄露这件事本身都是抱着嘻嘻哈哈的态度，并没有多少人意识到这事发生在一个普通人身上会带来什么后果。然后，这两年互联网上各种“门”字后缀的事件算是让广大网民开了眼，也让大家提高了警惕：个人隐私的网络安全保障实在是太重要了，如果不小心谨慎，一旦走漏一点什么不能见天日的东西——恭喜你，你就是下一个“红人”。

当然，并不是所有的网络泄密事件都会有这么强的娱乐色彩，个人的秘密，更贴切地说是隐私并不仅仅是平时提高茶余饭后私生活乐趣的那几张图片。有些不宜被公众知道的内容一旦外泄，带来的后果往往要远比那几张图片严重。还是拿娱乐事件打个比方，名模翟凌的隐私图片和视频不幸外泄，她咬牙忍了下去，最后反而比从前红了不少，各种片约通告接踵而至；但假如她的银行账号密码不幸外泄，那恐怕

就不是咬牙忍一忍能挺过去了，必定立刻报案才能解决问题。当然，这个例子并不算恰当——钱丢了可以再赚，但尊严丢了想找回来可就太难了。所以不管是私人图片还是私人账号安全，该抓住的保障一定都要抓，而且都要过硬。

但有些时候，秘密是怎么泄露出去的，我们自己真的也不知道。比如，2011年12月爆出的“CSDN网站用户隐私大规模外泄”事件，就让不少旁观者稀里糊涂地卷入了其中，至少记者本人的一个邮箱账号密码便出现在了泄密的列表中。那么，这一切到底是怎么发生的呢？

一 秘密是如何泄漏的？

在国内，互联网用户信息泄密事件并不是第一次发生，但规模如此之大，依旧是前所未见。几乎是在一夜之间，一个爆炸消息就传遍了互联网的每个角落：2011年12月11日，正当众多用户忙着欢庆“光棍节”的时候，中国最大的程序员网站社区CSDN上600万用户的登陆账号和密码被黑客在网上公开。也许，当夜众多用户还忙着在淘宝上为当夜的打折销售而疯狂血拼，无暇思考这个消息的严重性，毕竟CSDN是一个专业性网站，网民中的程序员终究是少数派。但随后几天，接踵而至的消息就让大家都坐不住了：12月22日，嘟嘟牛、7K7K和人人网等网站的“密码集”也先后出现在网络上，接下来没过多久天涯、新浪微博、腾讯QQ和开心网等知名网站的用户账号密码也遭网上公开。很快，相关网站也逐步证实了这些消息：天涯社区在网站首页挂出公告，称天涯已就用户数据泄露一事向公安机关报案，目前尚未确认具体的泄露数据规模及原因，但应该低于网上盛传的4000万这一数字。可以确定的是，天涯社区与CSDN用户数据库泄露事件如出一辙，属于后台数据库内部数据被窃。值得关注的是，此次天涯社区遭公开的用户密码，同样是以明文方式来保存的——不过，天涯方面表示此次被盗的数据为2009年之前的备份数据。另一方面，腾讯方面发布声明，声称已对泄密的QQ邮箱账号限制登录，请这部分用户登录时根据提示，在QQ安全中心使用密保工具箱来修改密码；同时建议用户定期修改密码，尽量不要在多个重要账户中使用雷同密码，避免账号被盗。而知名电子商务企业京东商城则表示，由于在某些业务上存在用户权限控制不当的漏洞，导致用任意用户登录系统后，都可以正常访问到所有用户的信息，具体包括姓名、地址、电话和Email等等。京东商城确认称，危害等级为中，漏洞评级为10，并且将马上处理。

自己的用户名和密码是否被盗，成为目前网民最关心的问题。对于大多数普通网民而言，第三方查询网站成为目前最急需的工具，至少十余家外泄密码查询网站应运而生。“Am I hacked？”（我被黑了吗？）就是一个广受好评的查询网站，网民可以通过自己平时惯用的用户名和邮箱地址，查询自己是否有账号被泄露。这个网页的制作者网名宓俊，是一名在校的学生。最开始他的小站每天访问量在十万左右，而之后天涯爆出数据库被泄露的消息，网站的访问量一跃达到百万级别。除了这样的个人制作者，一些大规模的网络企业，也提供了类似的查询服务。不少提供查询的网站，需要反复提交多次请求才能返回结果，比如查询网站http://vsean.net/pleak/搜集了包括CSDN、7k7k、人人、猫扑、天涯等网站在内的10个数据库，包含1.2亿多份资料，

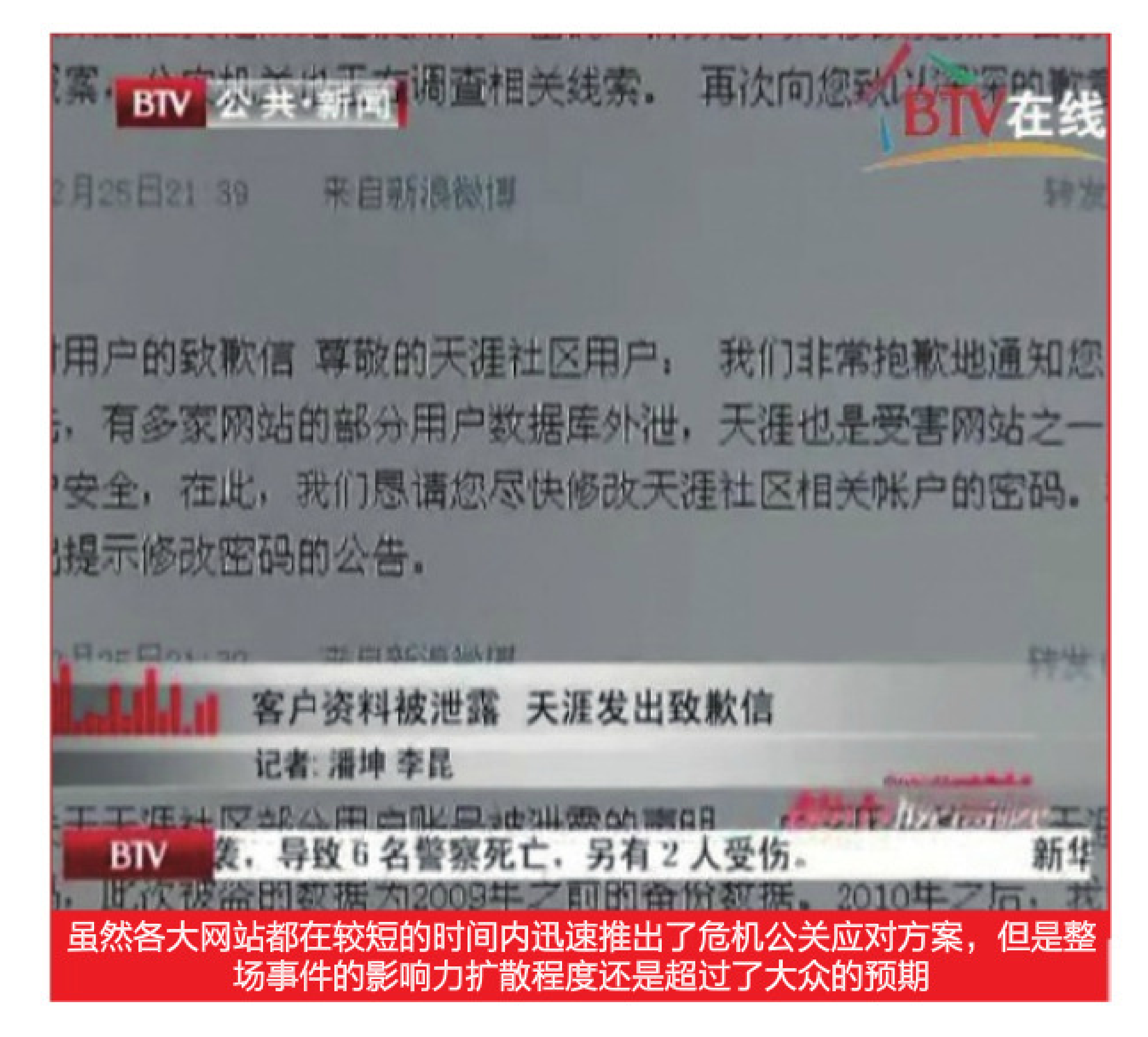


一夜之间，CSDN社区的数百万用户ID与密码就变成了光天化日之下的布告

被泄网站的典型密码TOP15

	天涯密码	使用人数	开心密码	使用人数	CSDN密码	使用人数
1	123456	305654	123456	165463	123456789	235032
2	111111	96868	123456789	30070	12345678	212751
3	000000	50219	111111	25977	11111111	76346
4	123456789	42818	0	25542	dearbook	46053
5	111222tianya	32945	11	22532	00000000	34952
6	123123	25505	12345	14834	123123123	19986
7	121212	23253	123123	14814	1234567890	17791
8	woaini	19783	5201314	14506	88888888	15033
9	555666	19666	12345678	11662	111111111	6995
10	5201314	17242	123	10727	147258369	5966
11	12345678	16017	123321	5327	987654321	5553
12	666666	14631	1314520	5313	aaaaaaaa	5460
13	888888	14468	password	5165	1111111111	5145

在极短的时间内，多家大规模网站纷纷爆出了“注册ID信息泄露”的新闻，更有好事者分析总结出了五花八门的“排行榜”



虽然各大网站都在较短的时间内迅速推出了危机公关应对方案，但是整场事件的影响力扩散程度还是超过了大众的预期

因为服务器承载能力有限，搜索数据较慢，完成一个关键字搜索需要大约5分钟。

很多用户在等待查询结果的同时，也会发出这样一个疑问：我的个人账号和密码怎么就能泄露了呢？这些网站的安全措施难道都是形同虚设的幌子工程？本刊记者在等待查询结果时也发出了同样的疑问，并找到了著名安全软件企业金山安全软件公司的朋友进行了咨询。由于网上盛传此次泄密事件就是缘起金山毒霸一名离职技术人员所为，虽然后来经过调查并非如此，但金山方面对记者的询问非常谨慎，一番交流之后给出了下面的回答。

“互联网的信息安全是个很复杂的过程，这不仅仅是经常升级用户的安全软件和防火墙就能解决的。从流程上看，用户的客户端在安保、应用过程中的传输、网站的登录输入、网站后台的数据库等几个环节都是可能泄密的要害。传统上来说，以往用户信息的失窃往往集中于客户端方面，也就是用户个人在使用过程中的失窃。比如，早年曾经盛行过的网银大盗木马就是集中攻击用户的个人电脑，设置后门；此外还有各类钓鱼网站欺骗用户登陆假网站界面，骗取用户账号密码。早年还有集中攻击数据传输阶段加密包数据的做法，不过由于过程复杂，加上加密和传输手段日益加强，攻击传输阶段的行为越来越少见。而网站后台数据库的安全一向是重中之重，各个企业始终非常重视，因此网站后台数据库失窃相当少见。但从这次的事件表现来看，问题显然是来自于网站数据库方面的信息失窃。这也给互联网企业的后台安全敲了个警钟。

所以，很多人可能就会说，网站的后台数据库资料是多重要的东西啊，加密也好，安保也好，各种措施一定不会少，怎么还会出现这样的事情呢？这就要从黑客攻击的手段说起了。传统上来说，互联网用户想到的黑客攻击手段基本都是木马病毒之类的手段，在网站或者个人用户的电脑上植入木马，可以直接将输入的内容窃取传输出去。这种做法有一定的技术含量，因为编写和植入木马还是要懂一些技术的，我们称之为‘软硬结合’：技术高一些的可能会进行针对性攻击，针对用户的密码进行硬破解，就是好莱坞电影上经常表现的那种对照常用密码库不断尝试的做法。实际上，所谓的‘软破解’才是如今互联网信息失窃事件中最常见的手段，就是完全没有技术含量，直接套取用户账号密码的做法，比如买通网站或者企业相关工作人员获取用户数据。以往大家可能对这种做法并没有太大的感受，是因为这种做法没有表现出特别大的危害。用一个大家常见的例子来说明，很多人都曾经接到过骚扰电话，询问要不要购买保险或者银行理财业务，甚至直接推荐某些与个人关联非常强的服务。大家通常会拒绝，但也会疑惑‘这些人是怎么有我的手机号码’？——其实这就是联通或者移动方面的某些人将用户的手机号码信息库分段卖给了这些营销人员，让他们可以进行针对性的电话推广营销，这就是最典型的软破解。这次各个网站用户的账号密码大规模集中泄露，从表现来看很像是如此，就是某些工作人员将用户信息出售获利。但由于这种行为可能涉及到金融安全，一向是互联网犯罪打击的重中之重，敢这样做的人向来不多。个人倾向认为这是内外结合，就是关键人员的电脑遭到入侵，其管理员账号被盗，盗窃者利用其账号权限入侵了网站后台数据库，获取了用户的信息资料。当然具体情况还要等待警方调查确认。目前此事件的原因还在调查中。”

从另一条渠道中，记者也获得了差不多的说法，那就是此次泄密事件应属于软破解，是网站内部人员向外出售用户

Am I hacked?

Am I hacked?

来源	用户名	Email	密码
	hidden		*hidden*
	hidden		*hidden*
tianya.cn		*hidden*	*hidden*
tianya.cn	*hidden*	*hidden*	*hidden*
tianya.cn	*hidden*	*hidden*	*hidden*
tianya.cn	*hidden*	*hidden*	*hidden*
178.com	*hidden*		hidden*
csdn.net	*hidden*	*hidden*	*hidden*
dodonew.com		*hidden*	*hidden*
dodonew.com	*hidden*	*hidden*	hidden*
dodonew.com	*hidden*	*hidden*	hidden*
dodonew.com	*hidden*	*hidden*	*hidden*
dodonew.com	*hidden*	*hidden*	hidden*
7k7k.com			*hidden*
7k7k.com		*hidden*	*hidden*

“Am I hacked”，这家顺应而生的注册信息安全性查询网站。在截稿时已经由于访问量过大而彻底无法刷开页面


cardbank.txt - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

erId	OrderId CardNO	BankCode	PNames	IdNO	password
0	439225	CMBCCard			
0	439225	CMBCCard			
0	427030	ICBCCard			
0	439225	CMBCCard			
0	530990	ICBCCard			
0	518718	CMBCCard			
0	439225	CMBCCard			
0	427020	ICBCCard			
0	518718	CMBCCard			

“银行的账号也不安全了！”——有时候，我们不得不佩服某些唯恐天下不乱的好事者博取眼球的投机思路

数据库牟利。以天涯社区的泄露信息为例，披露出来的账号密码基本是2009年9月之前注册的，若是后台数据库被入侵，2010年和2011年的数据应该也在其中。很可能是2009年天涯社区经历内部数据库升级的时候，有内部人员趁乱下载了用户数据库出售牟利。与记者交谈的几名黑客都表示，要使用硬手段入侵破解网站的后台数据库，技术上来说难度相当大，“有那个技术和时间直接去拿银行的数据库好不好？来钱更快”。

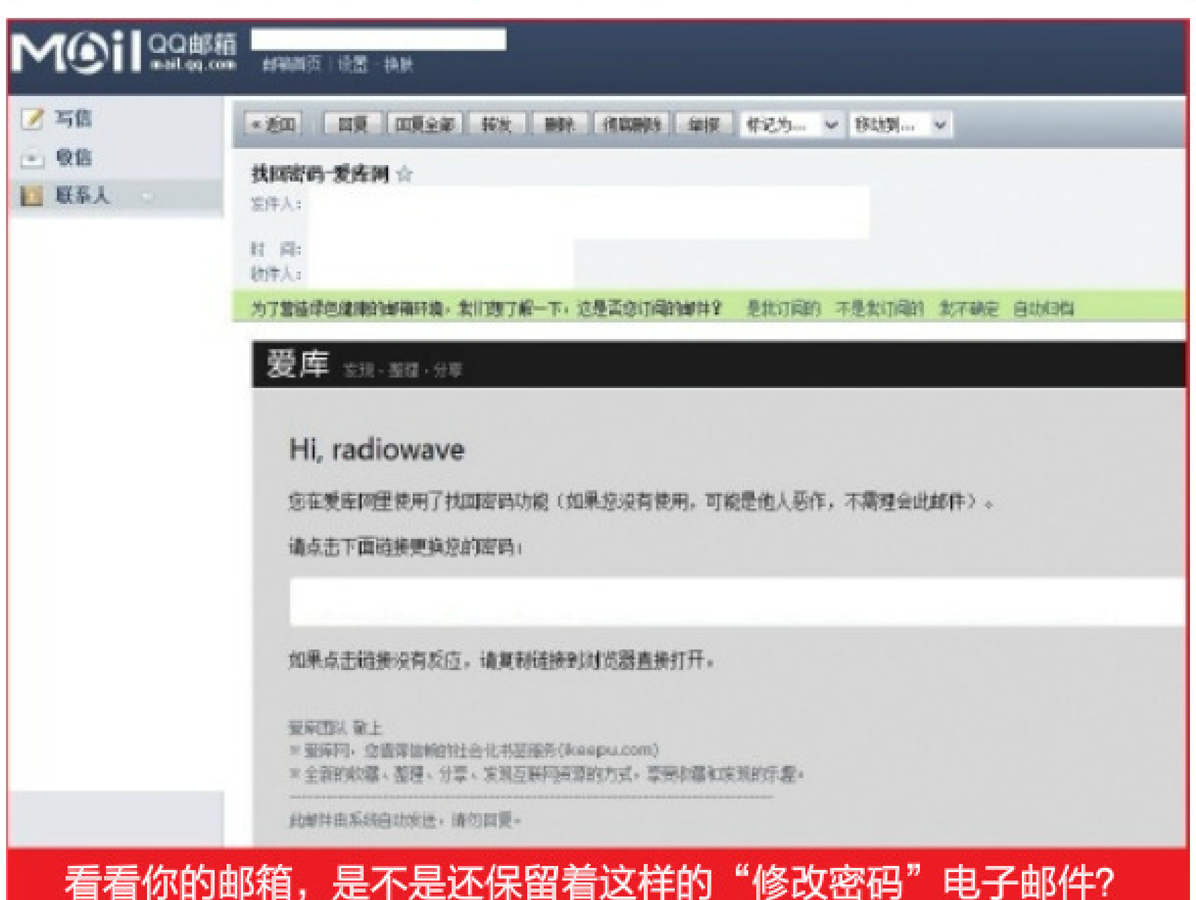
所以说，这次事故应该是软破解手段引发的结果，也就是直接对关键人员进行收买，省时省力。而最早被公布密码泄露的技术网站CSDN在12月28日也提出，因为腾讯的Discuz论坛软件存在漏洞，使用该类型的论坛会造成资料的泄密，这是网站密码泄密的原因。但目前同样尚未得到证实。

既然普通网站的用户数据信息“来钱不那么快”，那么这些网站用户的登陆账号和密码信息到底有什么商业价值呢？

二 秘密的价值



曾几何时，我们还抱着隔岸观火的心态欣赏着PlayStation Network（PSN）遭到攻击泄密的闹剧，谁曾想，一场表面形式极为相似的事故会在不到一年的时间内发生在我们身边呢？



看看你的邮箱，是不是还保留着这样的“修改密码”电子邮件？

互联网用户的账号、密码信息被盗取现象，近年来在全球范围内也屡有发生。今年4月份，日本索尼公司约1亿名PlayStation Network网络账户曾遭到黑客攻击，该公司被迫关闭PlayStation Network近1个月时间，曾引起全球热议。而在国内，类似行为已存在多年，甚至已形成“灰色产业链”。黑客利用网站服务器的安全漏洞，侵入相关网站，盗取用户数据库等信息，然后私下进行传播、倒卖。只是此次CSDN网站用户数据被盗取并被公开下载后，才在近日引发各界对这一“灰色”领域的广泛关注。这其中的商业链条又是体现的呢？

电子邮箱目前已经成为互联网用户主要的交流沟通手段之一，因此其包含的信息五花八门，不可小觑。抛开陈冠希老师那样的精英人士不谈，普通网民的邮箱内容无非是私人通信和情感交流，但也会有不少具备商业价值的信息在其中。根据记者的采访，黑客在获取一个用户的天涯账号之后，首先尝试了与之相关联的网易邮箱，由于许多用户在不同的网站采取同样一套账号密码，所以一旦某个网站被攻破，就相当于全线崩溃。进入邮箱后，黑客可以迅速获得用户曾经在注册开心网、人人网、微博等社交网站，智联招聘、中华英才网等招聘网站和京东商城、淘宝网、当当网等电子商务网站时接收的确认邮件。即使采用的账号密码不一样，只要登录相关网站进行密码重置，网站就会将重置的密码发送至注册邮箱，黑客就可以轻松从被破解的邮箱中得到新的密码。智联招聘、51job这样的网站还会有用户的真实姓名、身份证号码、收入情况和生日等重要信息，甚至有淘宝、支付宝以及工商银行等金融机构的密码也可以这样得到。由此可以看到，一个网站账号的泄密变成了一个导火索，将一个人所有相关的信息全部暴露在入侵者的视野中。

也许有人会问，如果没有支付宝之类的金融机构平台注册信息保留在邮箱里，是不是就没那么大危害？回答是否定的。用黑客的话说，这就像杀了一头猪，猪头猪脚猪下水，可以分别卖上好几次，分别从不同的渠道获利。没有金融机构平台的信息并不一定意味着赚不到钱，事实上，真正去从金融平台上直接获利是相当危险的，因为那样容易被用户发觉，也会在资金转移过程中被警方跟踪锁定。稳妥的办法是让用户并未意识到泄密，或者即使意识到泄密也不会因为太大的损失而大动干戈追究。简而言之，要让用户困扰，但不能恼火，否则一旦报案警方追究起来，赚到多少钱都没命花。

当一个黑客获得大量用户的信息数据之后，首先会检查数据类型，进行分类整理。抛开非常敏感的金融机构平台信息不敢妄动之外，最具备经济价值的就是各类网络游戏账户的密码，因为网络游戏的账号和装备往往具备不小的经济价值。账号中的虚拟货币如魔兽金币、Q币等可以卖给专人变现，然后级别高的账号可以卖给玩家或者专业的金币工作室



在网络上，几乎所有人都对垃圾邮件恨之入骨，但有多少人考虑过“我的信息为何会落入这些无良商家手中”的问题呢?

变现；仅仅从这些方面，一个账号上平均能获得1000元左右人民币的收入。据了解，和记者交流的黑客曾经见过一个账号最终获利60万人民币的记录。

接下来能变现的就是邮箱内的用户个人资料。如果有用户的真实姓名、身份证号码、生日或手机号等信息，可以将其归类整理后卖给网络营销公司与市场调研公司，这些真实的身份信息对他们来说非常有用，可以直接进行针对性推销。基本来说，1000个用户信息能获利600元左右，但价格会随着时间和对象存在较大的波动。

还有一个非常具备商业价值的信息是用户的微博账号。如果成功获得用户的微博账号，黑客也会对其进行分类整理，粉丝数量在10000以下的统一卖给微博营销公司。由于注册信息真实有效，不会被当作僵尸粉清理，这类账号会非常受欢迎。粉丝数量在10000以上的就要单个处理，因为其价值更高，无论是留在手上自己利用还是卖给微博营销公司，都会获得很高收益，但由于风险问题，目前基本都是卖掉。

还有就是SNS社区的账号，由于SNS社区的账号往往有复杂的人际关联，很多网络欺诈集团对这类账号非常感兴趣，出价也非常高。只是由于这类出货渠道不像微博营销公司、市场调研公司那样“公开”“合法”，因此其中的销售和获利情况难以估计。但这种举动的危害太大，风险很高，很多黑客出于稳妥起见不会这样做。

因此从整个过程来看，即使不涉及金融犯罪，仅仅各类信息买卖，一个邮箱内的信息内容就可以稳妥地获利数百元到上千元不等，窃取的信息一旦形成规模，获利就会非常可观，这才是各类互联网隐私信息不断失窃的主因。即便不具备什么实质上的黑客技术，在强大的利益诱惑下，收买网站内部人员直接获取用户数据库的行为在暗中并不少见。这一次大规模披露的邮箱信息，不过是此类行为的冰山一角。如今互联网市场细分，隐私买卖早已泛滥，虽然用户可以不断修改自己的密码，但真实的身份信息却永远不会改变。

除了用户隐私信息隐含的巨大经济价值之外，另一个导致失窃行为不断重演的主要原因，就是此类行为难以追究责任。一方面黑客的行为非常小心，注意保持其隐秘性，普通用户投诉无门；另一方面互联网的绝大多数应用都是采取免费的手段来获取流量，要么通过广告来盈利，要么通过道具收费的方式来盈利，但对于某种产品来说，免费大当其道。这就让很多互联网公司用着“免费”的借口，推脱自己的责任。之前，一些互联网创业公司倒闭，如邮箱、博客、SNS、团购等等；但是，这些网站拥有大量的用户UGC（用户生成内容），甚至拥有不少的账户余额。它们往往不会告之用户，单方面地把服务器一撤，就将公司关张。对于服务器内的用户信息不加任何销毁处理，甚至有些公司还会在关张之前将服务器内的用户信息分类卖给各个渠道的需求者，尽力从注册用户身上榨取最后一笔利润。用户如果对此类行为进行追究，单是报案、立案、取证的过程就会非常漫长，需要先确认个人信息泄漏，还需确认造成的损失与影响，还要考量网站是否负有责任，每一个过程都需要花费不短的时间。而对于“责任”，法律上考量得非常细致，以垃圾邮件为例：如果收到垃圾邮件的是某网站的注册邮箱，广告邮件来自这个网站，那么就不算垃圾邮件；但是，如果收到来自从未注册过的网站的广告邮件，那么这就是垃圾邮件；并且，如果在注册协议里网站已经向用户做出相关声明，即便收到垃圾邮件，也不构成侵权；即使用户的信息被泄露造成了损失，但只要不涉及到金融机构的资金大规模损失，就难以直接立案；结果是用户往往损失了几十元，但如果要维权，则需要花费几百元，甚至上千元的投入，这其中还不包括时间成本。所以，许多用户宁愿自认倒霉，无意维权。同时，黑客在盗窃和出售过程中也非常注意这一点，尽力不会给单个用户造成太大损失，降低用户追究的动力。

另外对于公安机关来说，付出的调查成本与结果往往并不相称。目前，我国对用户隐私与信息保护的相关立法并不完整，只是对于非法入侵计算机系统和大规模的盗取数据有刑期上的规定。但是，对于个人信息的泄漏，并没有相关立法。根据现有的案件侦查流程，网警需要通过各种记录去调查、取证，一件很小的用户信息泄漏事件，若要将整个过程调查完整，往往需要花费几个月的时间。并且，调查出来之后，也不一定能够给涉嫌肇事者量刑。除非是“熊猫烧香”这样影响巨大的案件，否则普通的信息失窃和销售很难得到立案追究。此次被披露出来的各个网站数据库信息大规模泄露事件，能否得到立案追究还尚未可知。


通过SNS社区，我们可以结识无数来自网络的朋友……然而，一旦我们的ID遭到盗窃，所有与我们有过交往的朋友都会受到牵连

三 秘密的保护

如今，秘密泄露的危害无疑是人尽皆知了，毕竟有陈老师那么著名的案例在前，普通人心里也都有相关的意识。但警惕归警惕，我们到底该如何保护自己的秘密呢？对于这个问题，金山毒霸的相关技术人员给记者提出了如下的建议。

“密码保护”分成几个方面，首先是杜绝使用弱密码，特别是自己经常使用的重要网站，所谓杜绝使用弱密码就是避免纯数字，纯字符，简单的数字字符组合，一般来说常用的弱密码类型有简单的数字组合：000000，111111；有规律字符组合：abcdef，abcabc；邻近键盘字符组合：qwertyui，asdfgh；特殊含义组合：password，iloveyou。这些密码往往已经被收录进入了密码词典，是黑客常用的对照数据库，非常容易被破解，概率可以达到100%。

其次是避免同一场合使用相同密码：重要的不重要的网站大家都用同一个密码的坏处是，只要某一个密码被黑客盗取，用户的其他信息也就一并泄露。最近这次的数据库大规模泄露事件就说明了这个问题，一个网站的登陆密码失窃了，可能连带着其它网站、邮箱的密码就都一样完蛋了。

第三，设置规则记住多个不同密码。用户可将日常使用的网络服务分为两类，重要的和一般的，采取不同的密码规则进行设置。

1.一般网站：平时经常性会遇到某个网站需要注册才能看视频，下载附件什么的，对于偶尔碰到的这些网站可以使用这样的规则：小网站专用ID+小网站专用密码邮箱+简单密码。如ID：世界末日注册邮箱：2012come@qq.com密码：20122012

2.重要的网站：对于平时使用频率很高的网站（QQ，邮箱，微博）和一些涉及到金融交易的网站（财付通，支付宝，淘宝，拍拍，网银），必须设置独立并且强大的密码，为了方便记忆我们可以采取这样的组合：基础密码+独有规则+安全邮箱（固定手机）。

（1）基础密码的选择技巧：

a)可用某句短语或是某首歌曲副歌的首字母，但也有有点变化。如，如果你喜欢周杰伦的歌，就可以用里面的一句话（天青色等烟雨而我在等你，可以简写为TQSDYyuEWZDni）。

b)用键盘上比较靠近的按键组合，比如说“qsc”或是“qwertyui”。忘记了看下键盘就可以了。最好区分大小写

c)用你名字的拼音，或者一些特殊的日子，比如“ZhanTiany18610317”。不过由于个人信息的关联性，最好不用自己的生日，而是用亲人朋友的生日

d)更安全的方法，选了一个容易记忆的基础密码之后，键入时将手指在键盘上有规律的移动下。比如密码是“love”，在稍作变化之后“kicw”。

（2）独有规则：

可以是登录网站的网址缩写，也可以是里面的单词，如mailqq，mqq，mq之类的规则，此时您的密码可能就变成这样ZhanLaoSan18610317mailqq,为了更加安全你也可以再加入一些特殊的字符或者单词，如*!~#$%^&,自己独有的网络ID，如lifelove，此时的密码已经很强大了。

（3）安全邮箱：

邮箱能在我们忘记密码时迅速找回密码，因此采用一个正规安全的邮箱非常重要。其次这个邮箱最好使用了HTTPS加密访问，二次登录密码（比如QQ邮箱在QQ密码外还可以设置邮箱独立的密码来加强安全性）和手机提醒功能；最后一点是邮箱账号专用，只有注册重要网站的时候才采用这个邮箱。

最后一点，没有绝对安全的互联网，即使个人信息安全保护做的再专业再周密，一旦网站后台数据库失窃，个人安保也无能为力。因此尽量不要在互联网上保留太多的个人隐私内容，对于邮箱内的信件要经常清理，重要网站如网银的密码要设置手机关联，监控资金的变化。并且至少一年变动一次密码，以防止重要信息失窃。



“数字+字母”的组合通常可以获得不错的保密效果。当然，“按周期更换密码”也是一项值得长期坚持的好习惯



和“不要把所有的蛋放进一个篮子里”的道理如出一辙，“不要把所有的网络ID密码都设置成统一规格”就是这次危机带给我们的最大教训。今天，你的ID“去标准化”了吗？

总有一些东西不会变，例如人们对于音乐的喜爱；总有一些东西在改变，例如音乐的载体和形式。数字与音乐原本是一体，而今又以另一种方式结合。得益于这种结合的日臻紧密与完美，时至今日，音乐除了用于被欣赏，更是迈入了全新的娱乐时代。玩音乐，已经成为大众的话题。问题只在于：你想不想玩？想不想玩得更High？

玩转音乐新时代

■策划 本刊编辑部

导读

唤醒音乐精灵 组建你的**虚拟乐队**



■吉林 端端

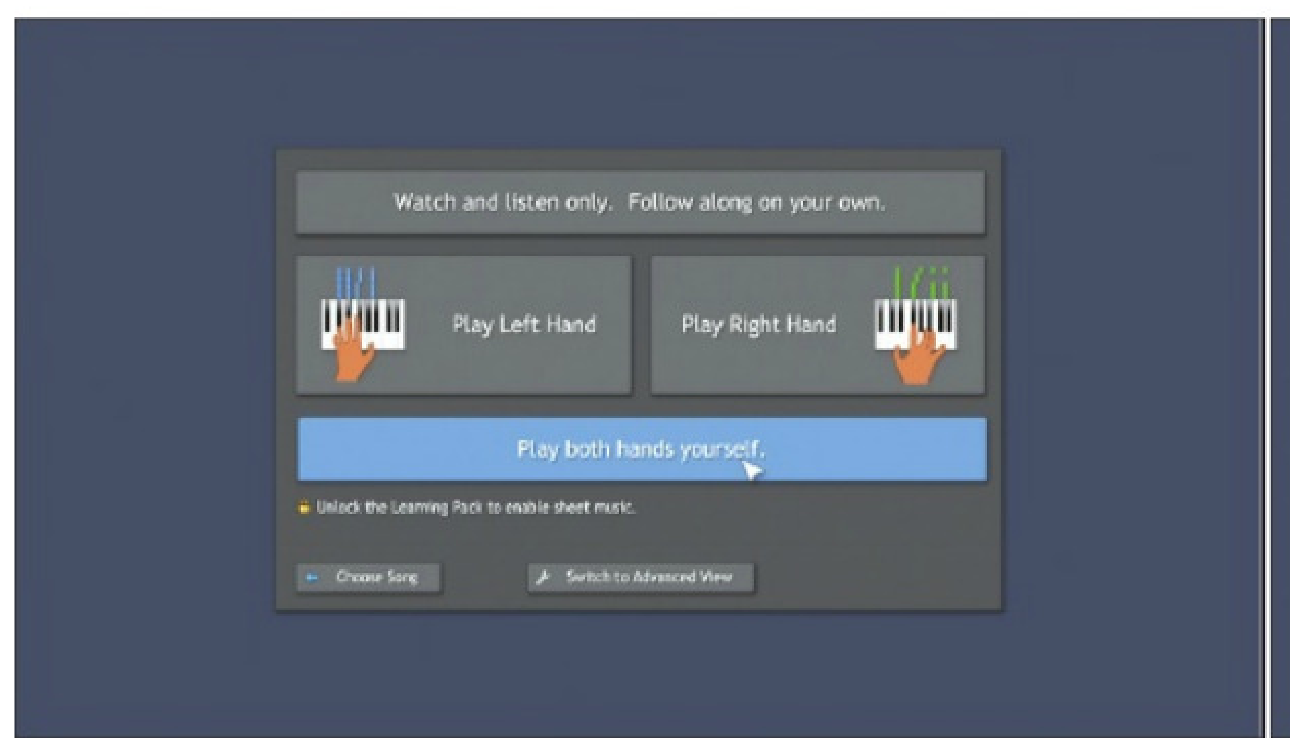
音乐能够唤醒人与人之间内心深处的共鸣，与它互动也能让自己身心愉悦。音乐好似梦幻王国中的精灵，绝不甘愿被你局限在音箱和耳机里，我们应该学着理解音乐，甚至有一天创作音乐。不过在这之前，我们要掌握音乐的基础知识，但更不能忘掉音乐的乐趣。这篇文章会带领大家掠影一下PC和移动平台上有哪些既适合用来学习又适合娱乐的音乐软件，借助它们你可以弹钢琴、学吉他，还能自己创造卡通形象让她唱歌跳舞，打造自己的虚拟乐队！

一、音乐与现实联动

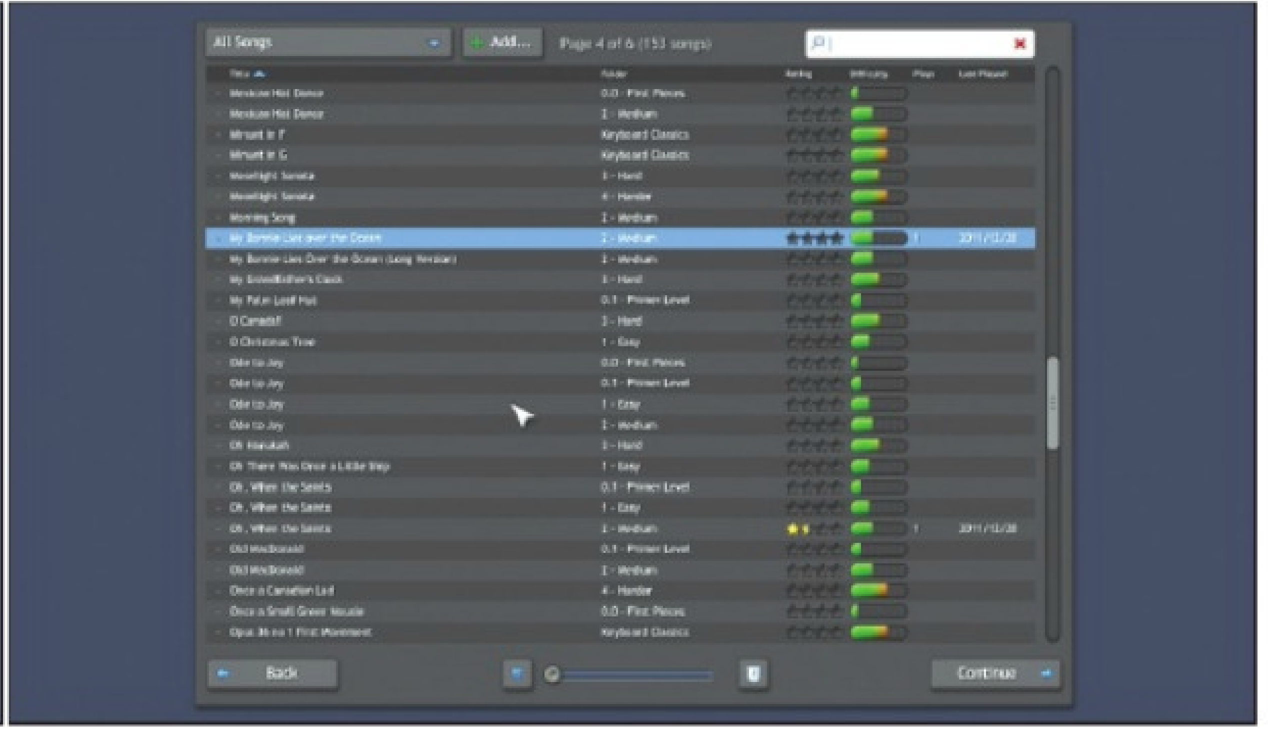
你懂乐器吗？笔者20年前不懂，现在依然不懂。没办法，小时候没有遇到循循善诱的老师，音乐课上诸如五线谱、口琴等知识一点儿也没学会，浪费了大好时光。会演奏一样乐器不论在何时都是你的优势，朋友聚会时可以露一手，同事聚餐时也能博得大家的赞赏，大学里会玩乐器的人通常更是受女生喜欢……后悔当初没有努力吗？现在学也不晚，先从弹钢琴开始吧！

1.软件帮你学乐器

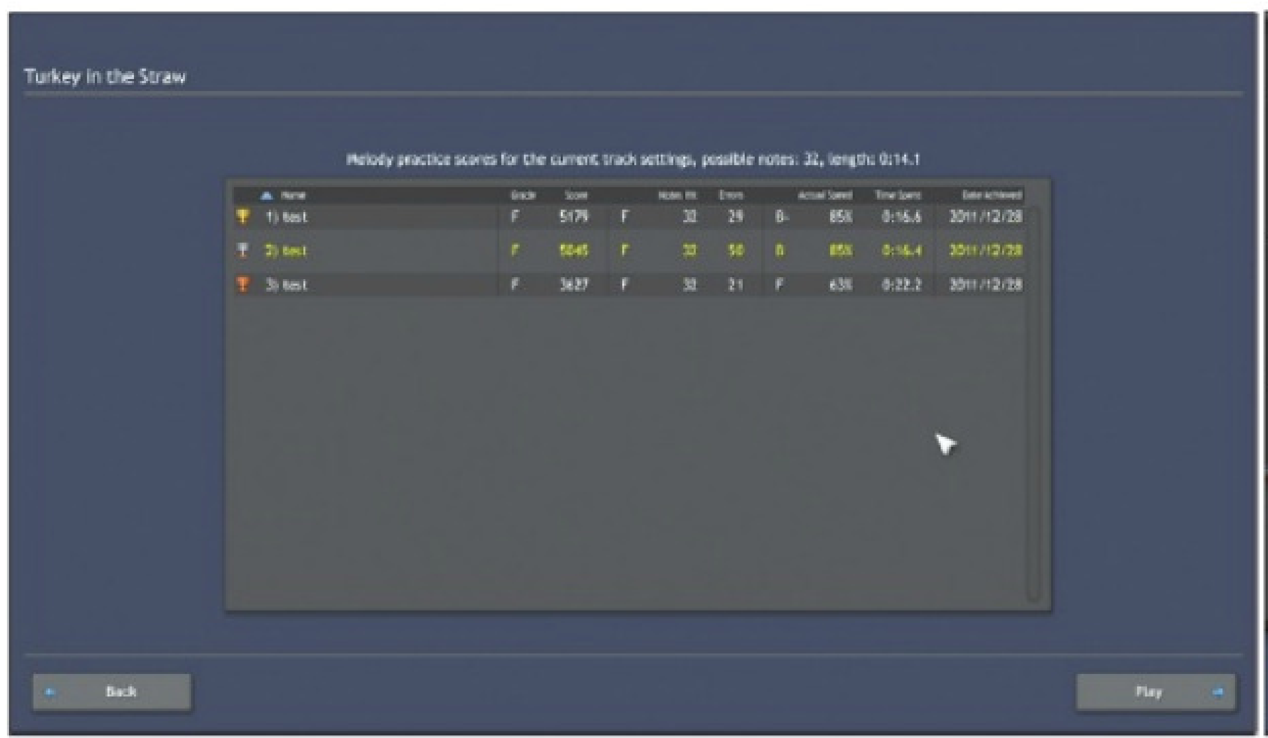
提起钢琴你会想到什么？是贝多芬、莫扎特的名曲，还是肖邦、班得瑞的演奏？有没有想过自己可以坐在钢琴前，在众人期盼的目光下，行云流水般地弹奏一曲《星空》？也许有人幻想过，但终究一笑了之。对于没有任何基础的新手，弹《洋娃娃和小熊跳舞》都要错误百出，更何况难度不低的《星空》了。痛定思痛，去学习班恶补？似乎没有充足的时间。怎么办？“Synthesia”才是你不二的选择（下载地址：http://goo.gl/lriN），这款软件就像《劲舞团》一样，会从屏幕上方不断下降“方块”，提示你该按哪个琴键，所以不懂五线谱也能弹奏出美妙的曲子。更重要的是，它的按键可与钢琴一一对应，你可以学到真正的本领，不像普通的音乐游戏只会“破坏”键盘。下面就带大家来亲身体验一下。
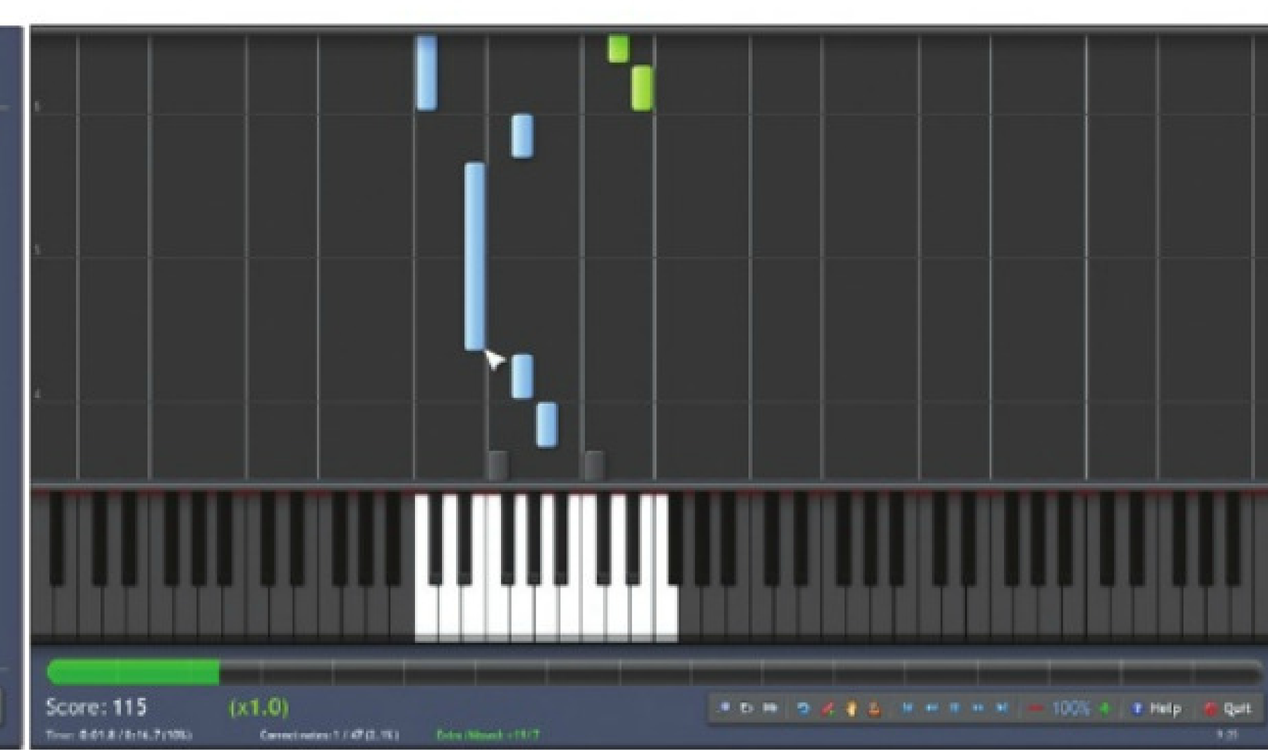


Synthesia能够让你在电脑上用键盘来演奏乐曲，提供左右手同时弹奏与分开弹奏的练习方式。学新曲子时，可设置快、慢或者倒退来反复练习。用户也可选择让电脑演奏，观看时可随时加入跟着电脑一起弹



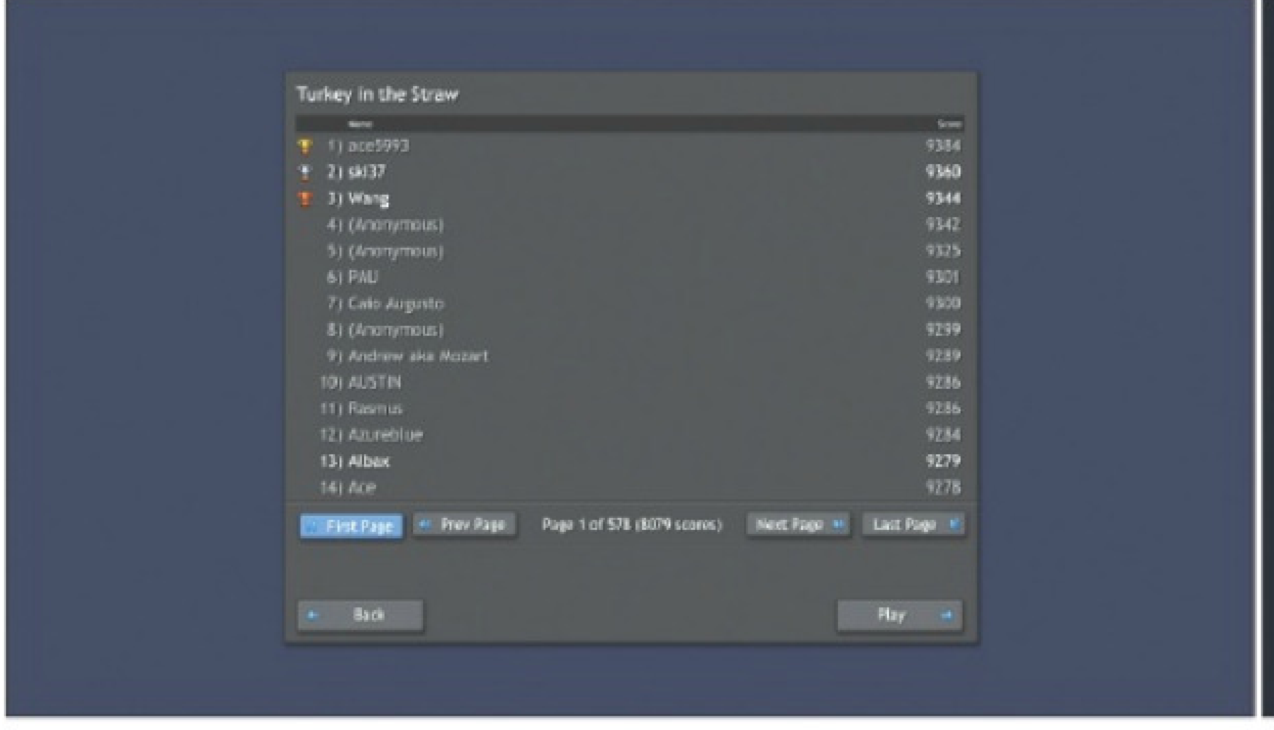
Synthesia自带了一些歌曲，可用来作为基础练习曲目。在轻松的氛围中你可以练习钢琴指法，逐渐掌握钢琴演奏的基础。每首歌曲都标有难度以及用户之前的演奏时间、得分等信息



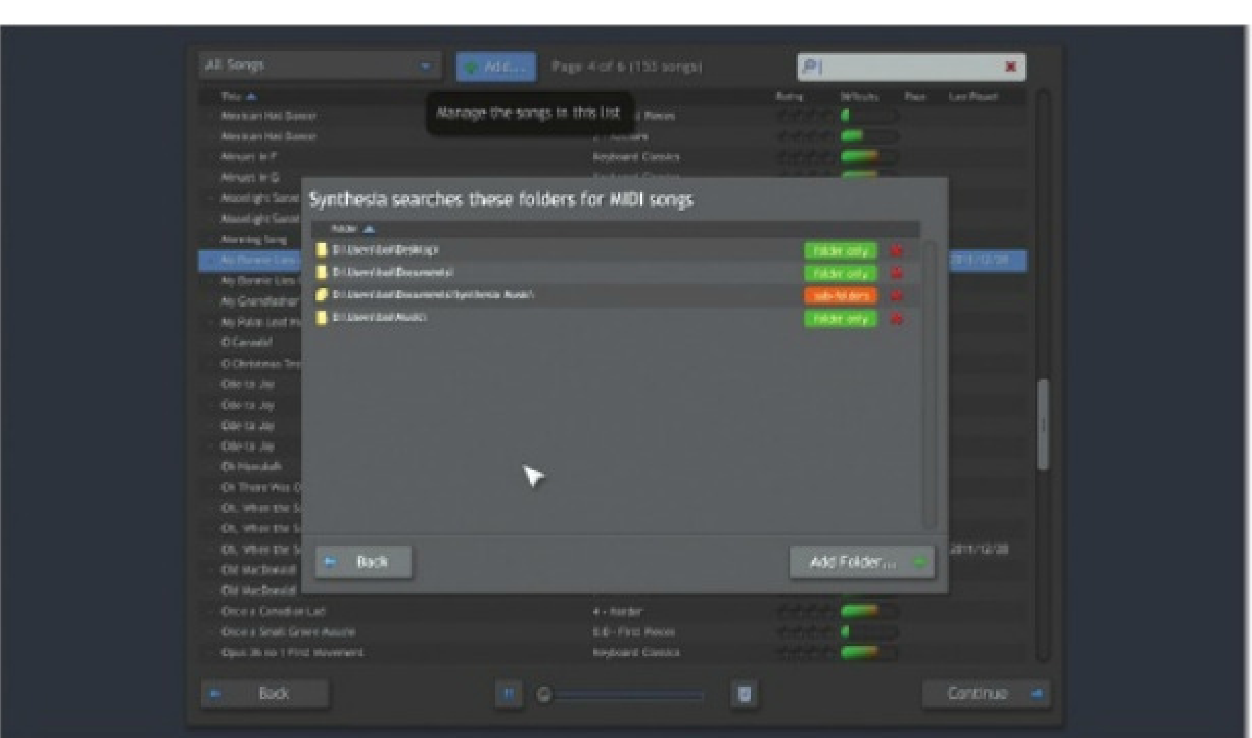
软件使用记分板来记录学习进展，每当弹奏结束后，计分窗口中会出现你的名字、成绩、分数、敲击数、精确度等信息。经过反复练习，你会直观地察觉出自己的进步



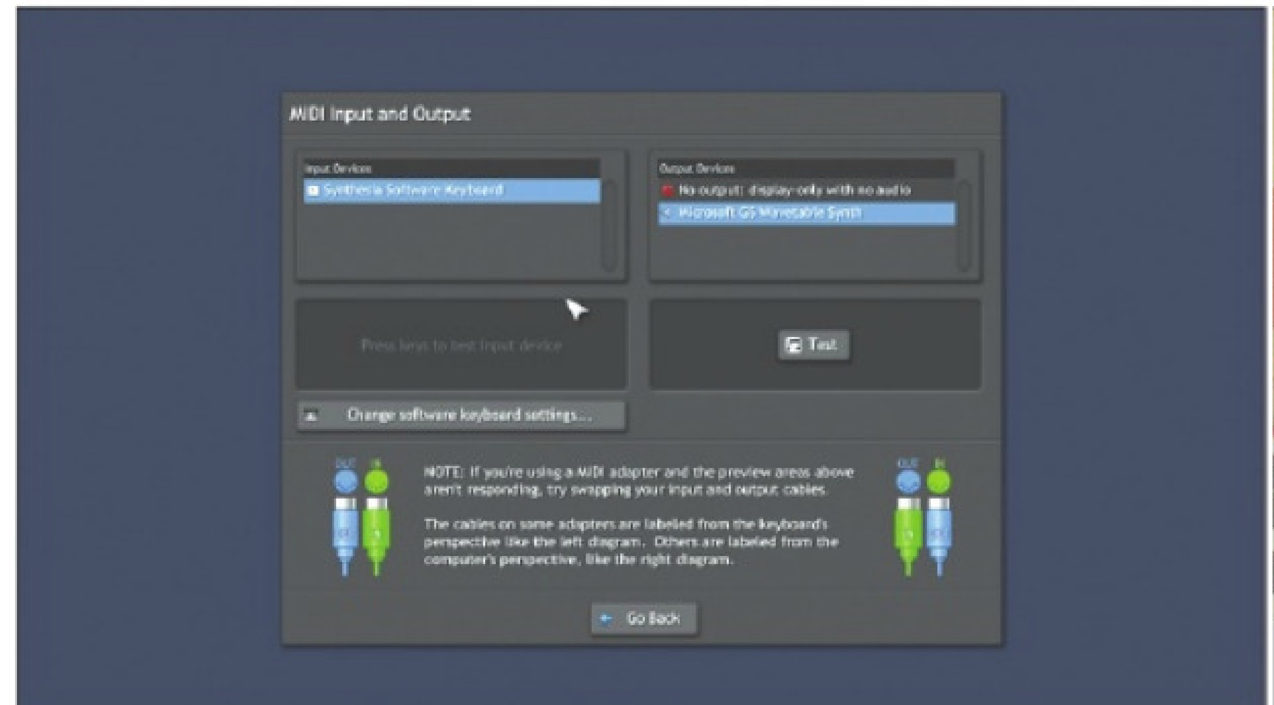
每首曲子开始前，软件都有提示音提醒用户准备弹奏，开始以后“方块”会落下，用户对照着它们的位置按下相应的键盘按键。练习模式下，软件还会提示用户该点击哪个按键，并在操作正确后继续



“Online Song Recital”模式允许用户上传成绩，我们可以在网上留下大名，全世界所有与你弹奏同一首曲子的人都会看到



如果想添加新曲子，可以把网络上任何MIDI文件放到软件相应的目录下即可。点击“Add Folder”按钮，还可以添加文件夹，且支持中文名称



设置菜单中可对输入/输出设备进行更改或自定义键位。如果输入设备连接正常，在该界面下测试按键软件会发声；输出设备则可用“Test”按钮来测试



为了更好地体验，你可以购买一个88键的MIDI键盘，连接电脑后就能真正学习钢琴了。你也可以选择带有MIDI输入输出的电子琴、电钢琴，甚至像图中那样用iPad作为显示屏。用这种方法练琴，真的还需要老师吗？



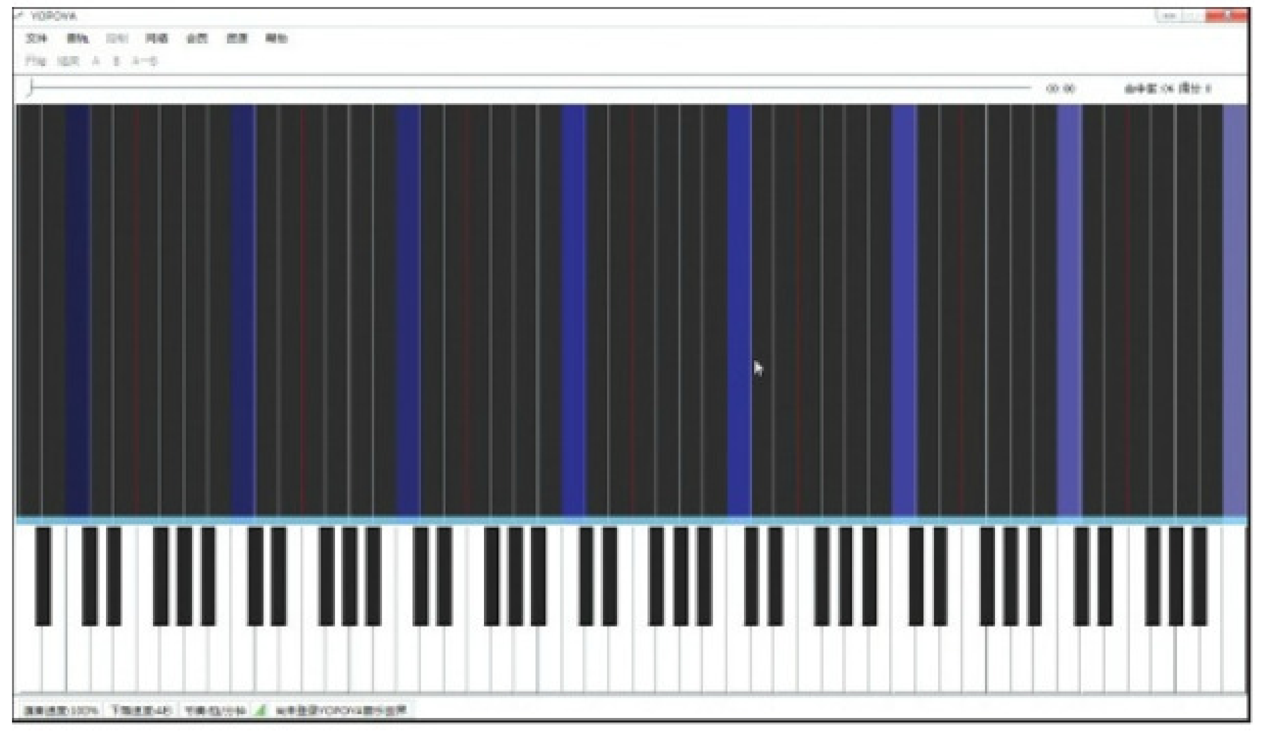
Synthesia本身还存在一些问题，例如程序一旦运行就会最大化显示且没有提供最小化按钮，若想切换到桌面添加MIDI曲子，就要按“Win+D”显示桌面后操作

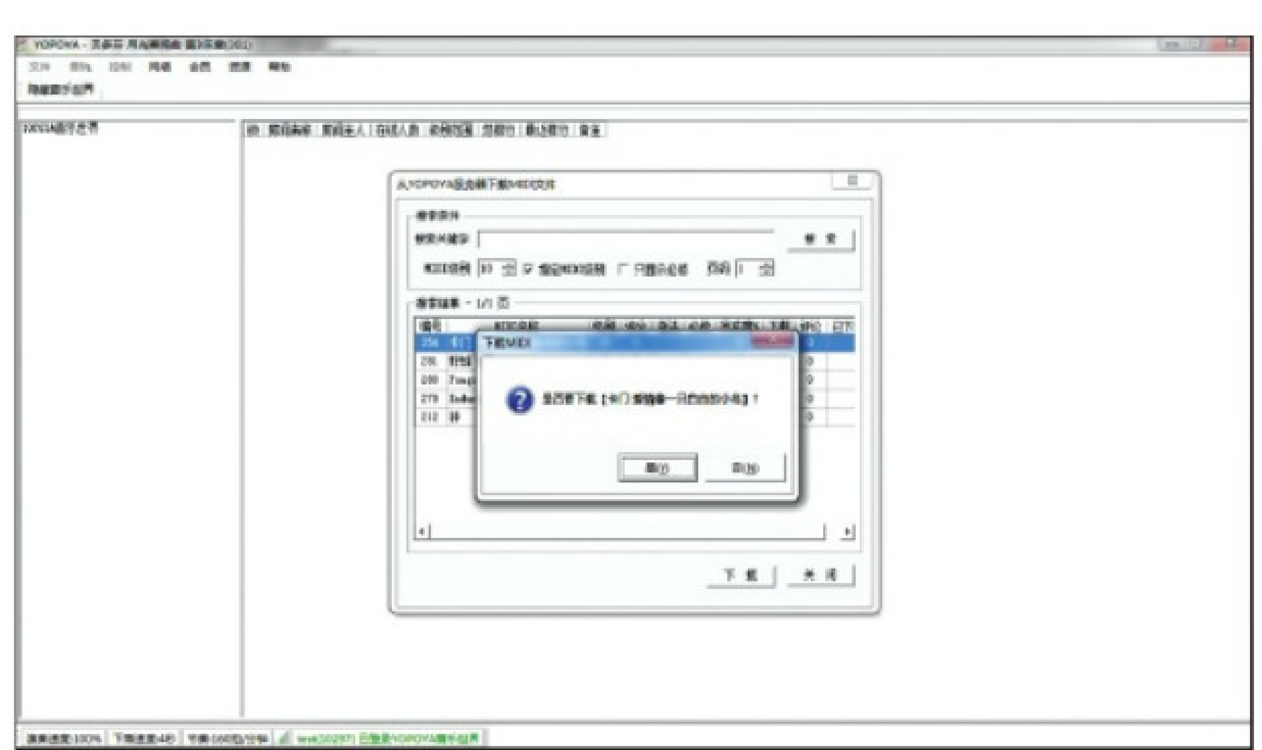
小提示：哪种MIDI键盘不能选？

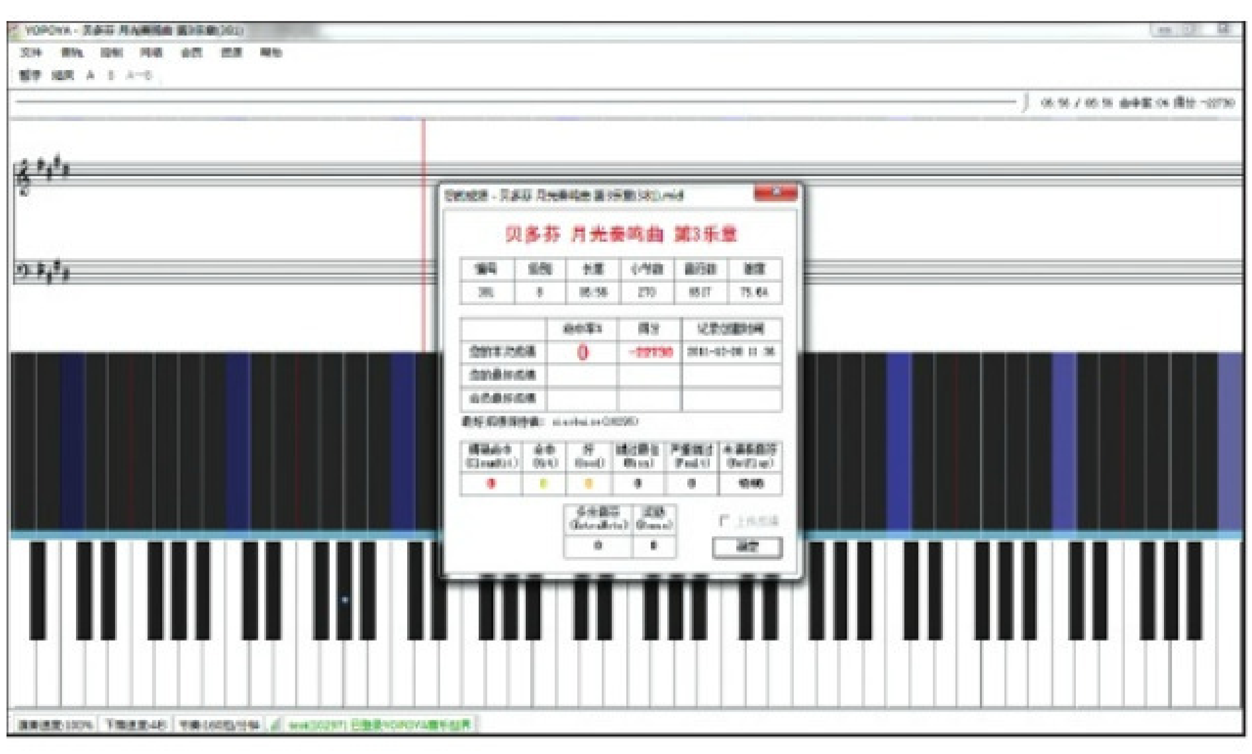
在购买MIDI键盘时，一定要避免选择可以折叠的便携类产品，它们的最大发声数、按键手感都不能满足练琴的需要。如果在线购物，更应选择信誉好的店铺购买，还要注意产品的各项参数，将你的需求明确告知给卖家，由他们提供合适的产品供你挑选。

当然我们也不能忽视MIDI键盘设计的初衷，它是为了让现场乐手能从一台键盘上控制多种合成器的声音，现场乐手、音乐制作人、音效设计师等都需要使用MIDI键盘。假如你购买了一款高档的MIDI键盘，却只用来练习钢琴，那么未免显得有些奢侈。如果以后还打算继续学习作曲，就不适合购买价格很高而且还没有配备MIDI主控功能的产品。

下面我们再看看国产软件“YOPOYA”（下载地址：http://www.yopoya.com/），它的名字出自“高山流水遇知音”的故事。基本功能和Synthesia类似，用户可以学琴、练琴、在音乐世界中寻找知音。YOPOYA的特殊之处在于，必须要求用户拥有MIDI键盘或支持这种连接方式的电子琴才可以使用。







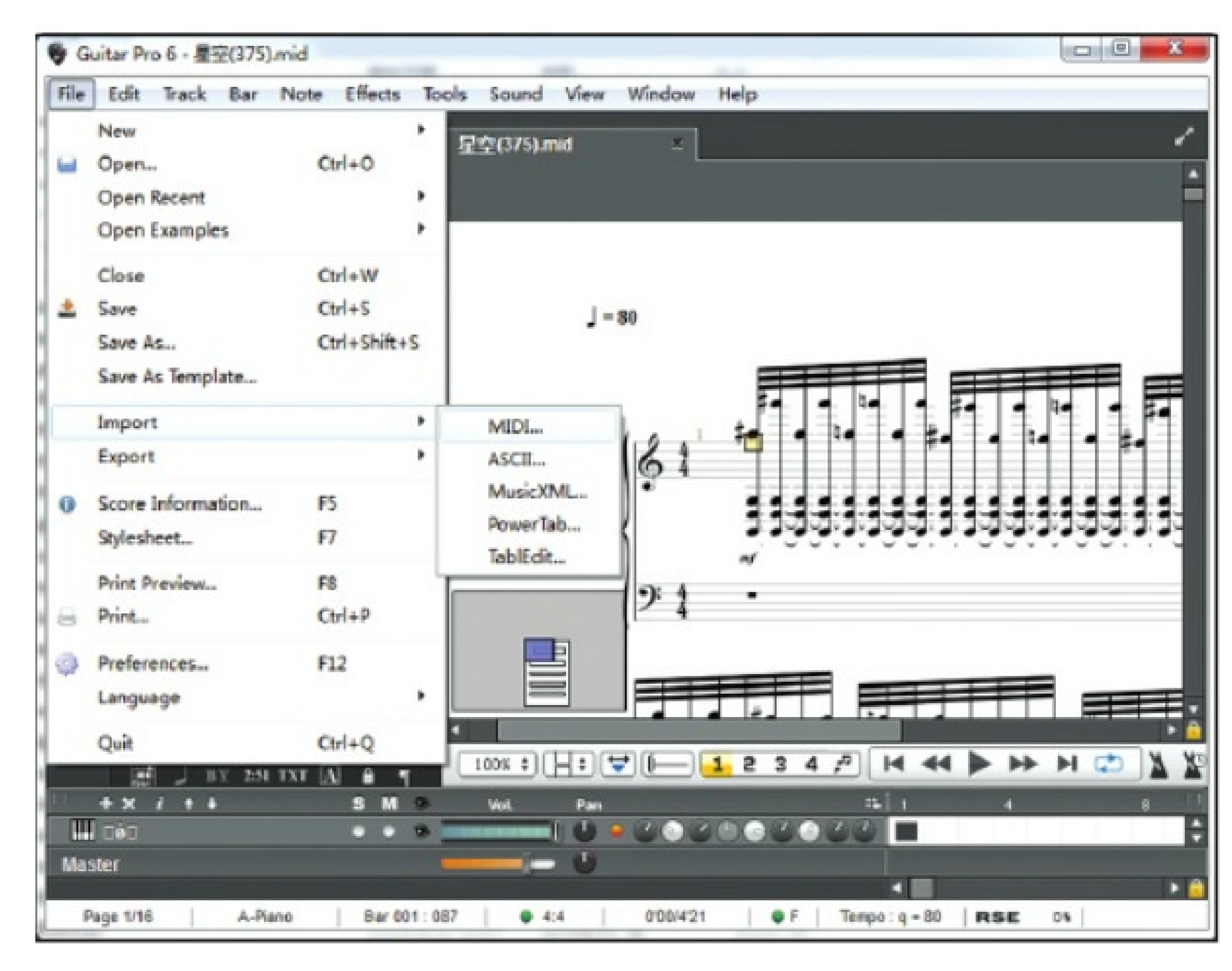
左上：软件启动后会自动全屏。上方的“文件”菜单用于打开MIDI文件；“音轨”中可以选择开启不同音轨下的音符、五线谱、延音踏板；“控制”中可以改变演奏速度、下落速度，切换上一个或下一个小节；“网络”用来登录软件的服务器，可以进入聊天室和查看排名；“会员”菜单用于连接到官方网站，提供查看好友和站内信等功能

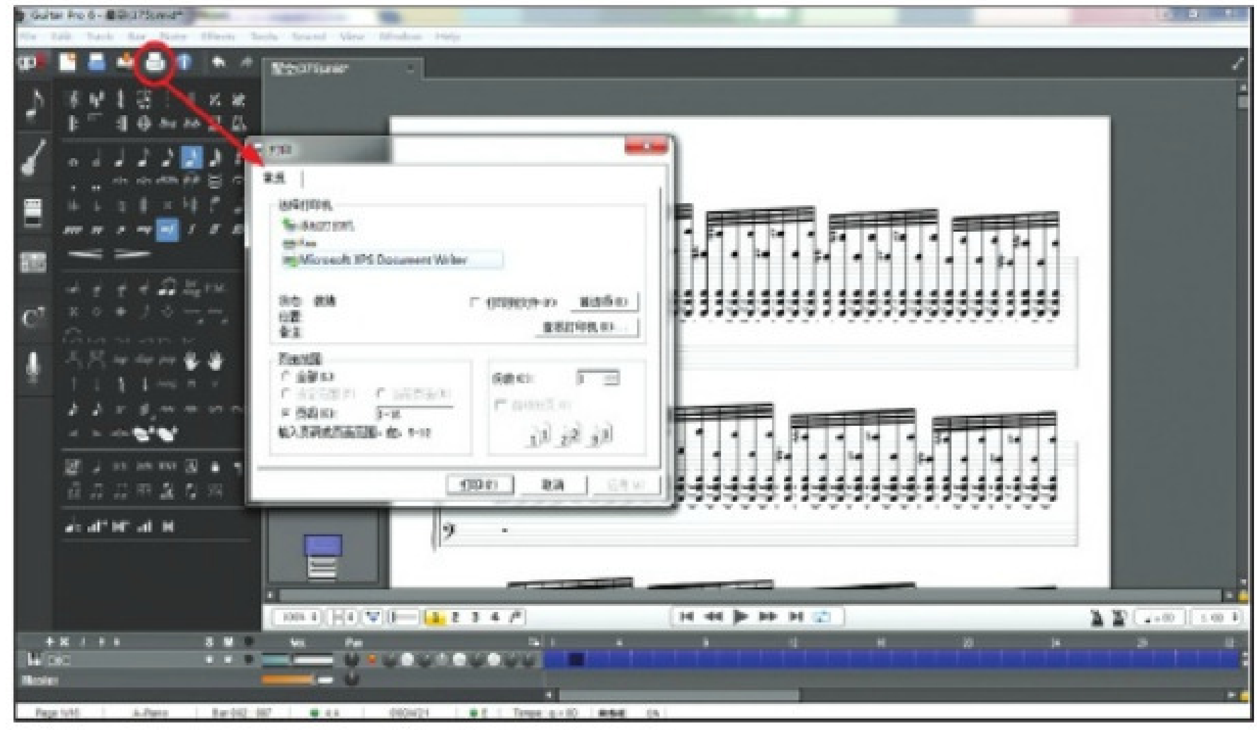
右上：“资源”是普通用户使用较多的功能，它能直接下载网站上的MIDI文件，输入关键字即可查询曲目，如果留空则会显示所有MIDI文件，其中“级别”越高难度也就越高

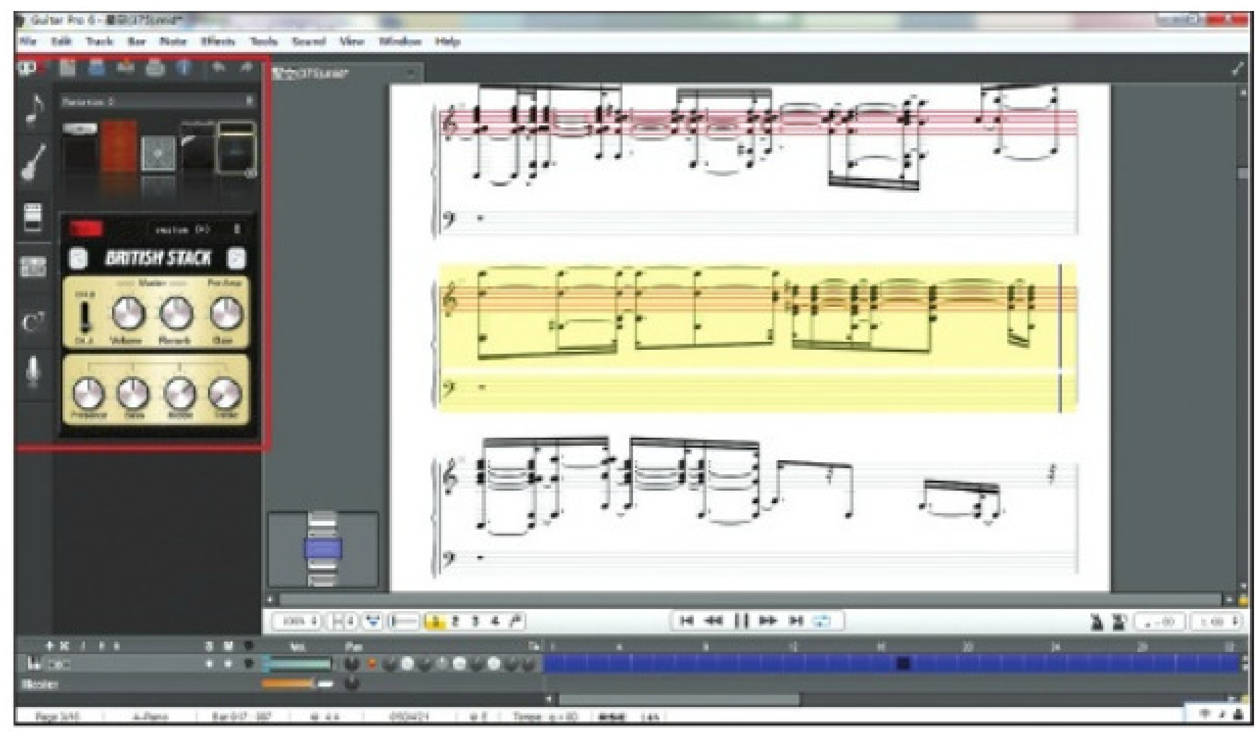
左下：开始演奏前软件会用清脆的三角铁敲击声提醒用户，之后操作方式就与Synthesia基本一致了。结束后软件也会给出评分，记录用户的表现

有的朋友需要将五线谱打印出来，甚至自己用五线谱编曲，那么上面的两款软件就有些力不从心了。不过只要不是有很高的要求，“Guitar Pro 6”就可以满足你（下载地址：http://goo.gl/8Q7Nk）。它支持吉他和弦、六线谱和BASS四线谱绘制与打印以及演奏试听等功能，同时也是一款优秀的MIDI音序器与MIDI制作辅助工具，可以输出标准格式的MIDI。

下面笔者只演示它的最基本功能——把MIDI文件导出为五线谱图片。如果你平时还玩吉他，不妨再挖掘一下它的伴奏功能，非常适合为自创的吉他曲添加乐器伴奏，其音色库容量有1.7GB之大，可与专业软件媲美。







左上：选择“File→Import→MIDI”，找到一个已存在的MIDI文件，打开后五线谱已经显示在了窗口中。你可以对它进行任意编辑，满意后选择“File→Export→PNG”导出为图片或PDF、WAV等格式

右上：选择工具栏上的打印机图标，可以直接将五线谱打印出来

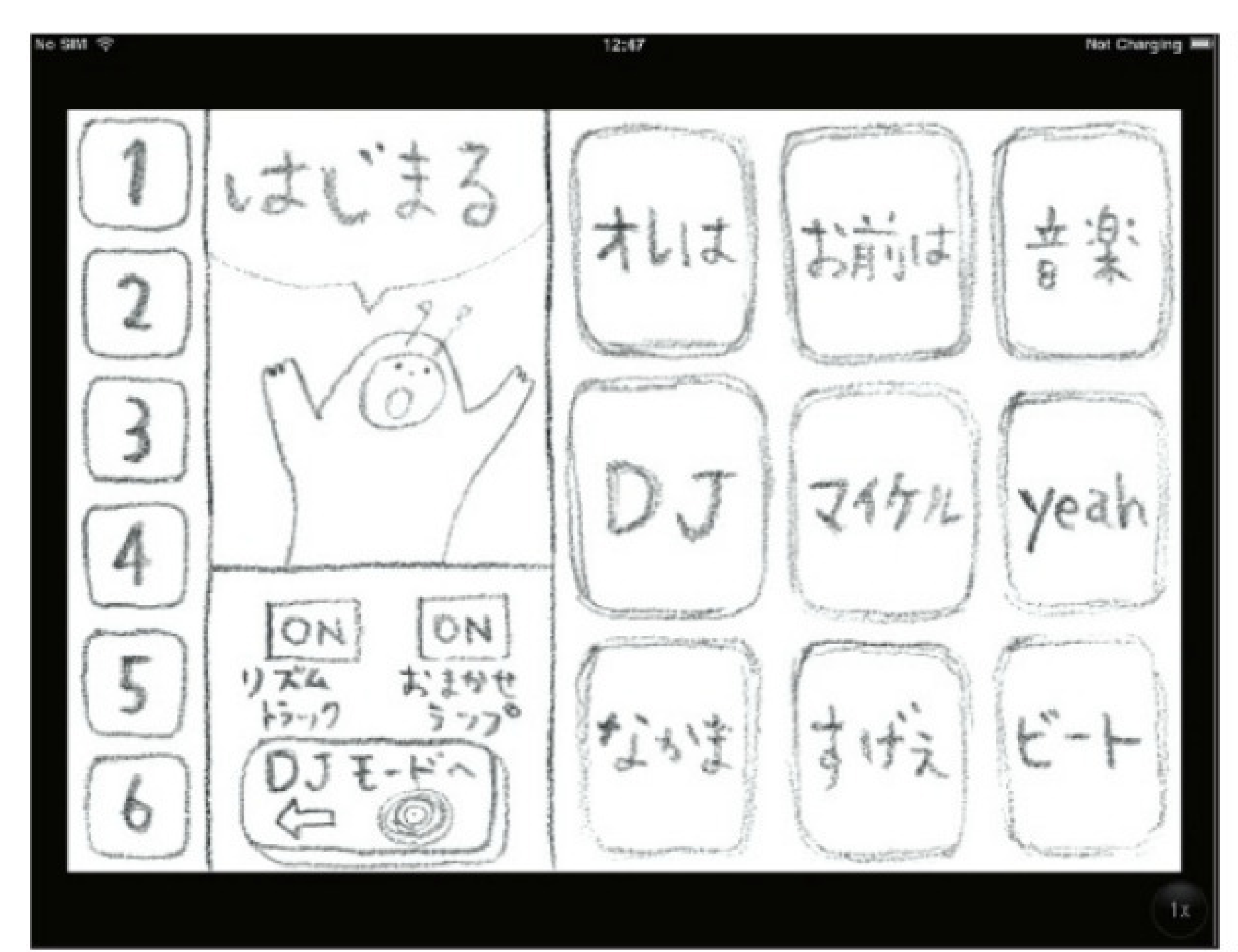
右下：内置音效库，可以用它们调出不同的声音

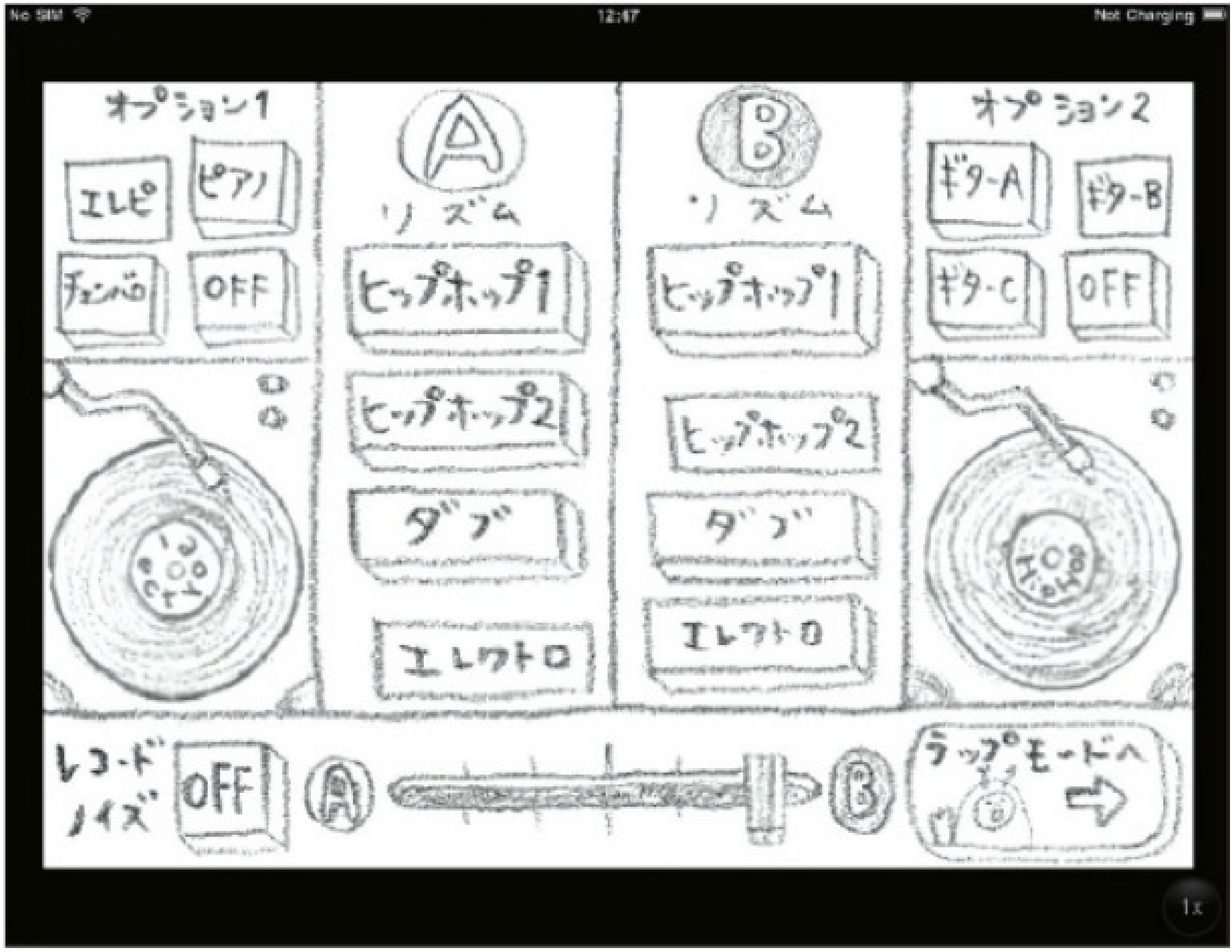
2.手机平板玩音乐

如今的移动设备上有很多音乐相关的新奇应用，它们也非常适合用来玩音乐。例如iOS和Android平台上的各种音乐制作软件就是给有一定基础的朋友准备的。而且其中一些软件的趣味性也很强，要比“会说话的汤姆猫”好玩多了！

（1）真假DJ，“RapMushi”和“djay”

气场强的DJ在表演时能带来热浪，引爆现场气氛。如果你不太了解DJ，笔者推荐一部讲述DJ生活的电影《生涯》，片中主人公虽是虚构的，但励志题材配上动感的音乐让人热血沸腾。当然很多人当不了DJ，不过参加朋友聚会时，你可以假扮DJ恶搞一下，RapMushi和djay都能做到。







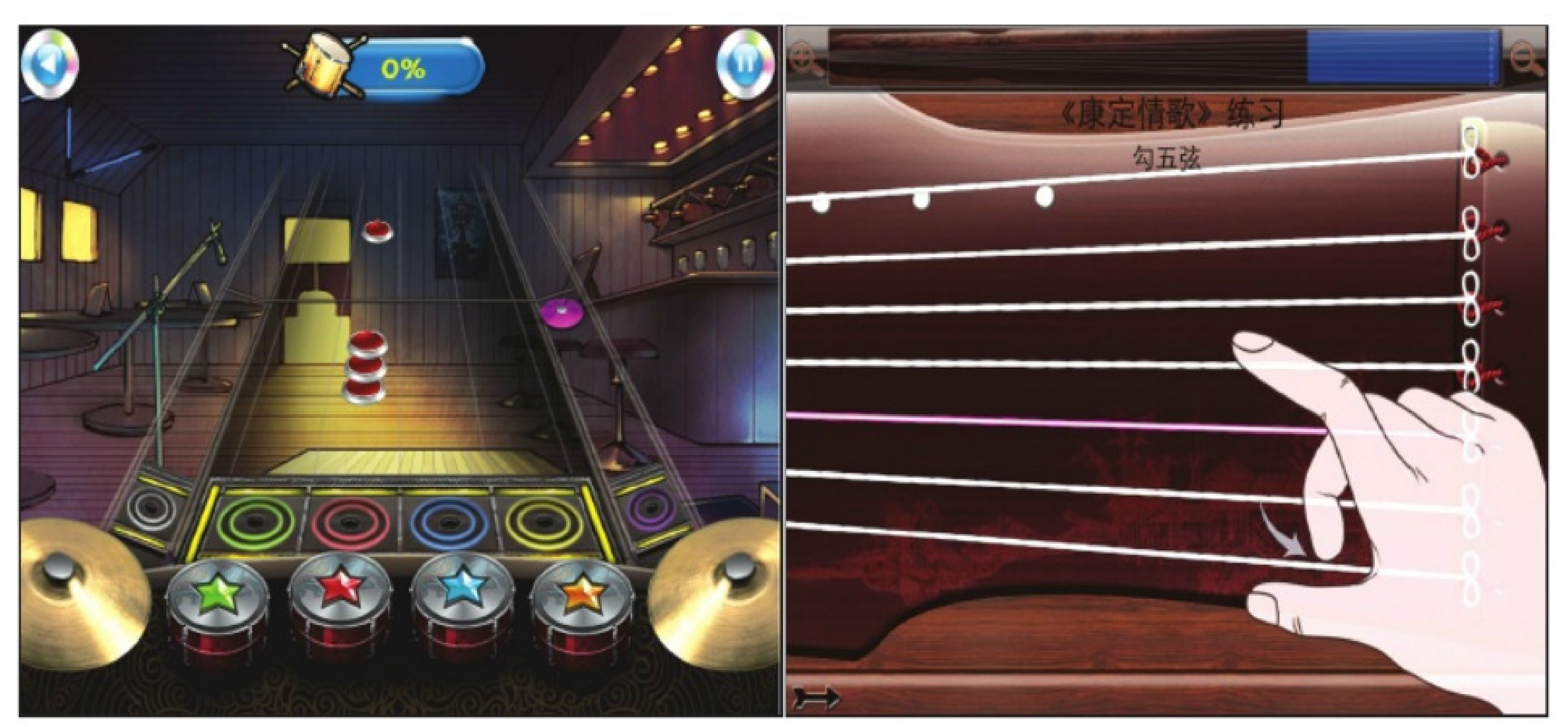
左上：软件分为两个界面，都是用铅笔风格绘制，初始界面有9个按钮，它们分别代表9个日文和英文单词发音；左侧的1~6按钮代表6个单词页，也就是共有54种发音。你可以用它们组成非常有趣的句子，唱出类似“我是，DJ，Yeah，音乐，奏起来……”的Rap说唱风格。中间的按钮，左边用来开启DJ音乐，右边的是自动播放Rap

右上：切换到另一个界面就可以“打碟”了！中间A、B两列用来播放不同的节奏，左上角和右上角的按钮，分别用来添加钢琴和吉他的音效，左下角的按钮可以模仿信号不稳定时“嗞嗞”声，显得更真实。可惜的是此版本还不能指定歌曲，只可播放软件自带的音乐

左下：做个假DJ一定不过瘾，那么就换“djay”这款软件吧，它可以把不同的歌曲组合成一首。软件的界面看起来很专业，你可以点击带有音符的加号按钮从本地音乐库中添加音乐，两边的拉杆可以调整不同歌曲的节奏。软件自带均衡器和音调控制，耐心的调节再加上一点运气，你也可以把自己的得意之作发到网上和真正的DJ比一比

（2）敲鼓拨弦，“iSTAR”和“古琴”

触摸操作是iPad这种大屏幕设备的优势，适合用来弹奏虚拟乐器。如果你也拥有平板电脑，不要局限在“吉他”“钢琴”等排行榜前列的软件，否则你会错过“模拟架子鼓”“七弦琴”这些平时人们注意不到的乐器。



左：“iSTAR”这款音乐游戏有点像《吉他英雄》和《太鼓达人》，玩家要对付不断下落的鼓点，成功后可以选择更高的难度。游戏比较有趣的地方是可以不断“升级”，你会从乡间酒吧一路表演至万人剧场，还会有你的粉丝为你捧场

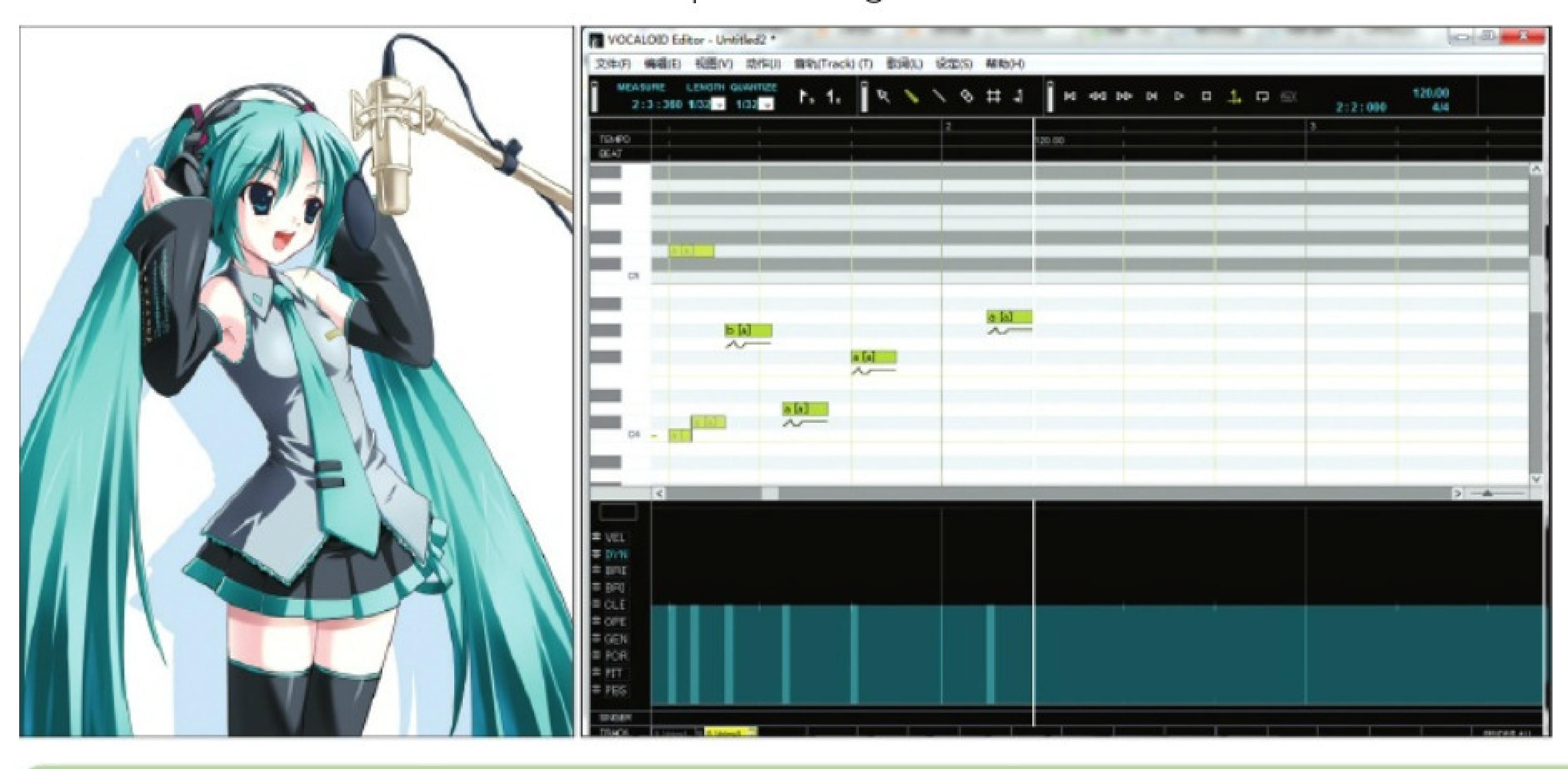
右：“古琴”是一款带有教学功能的软件，它内置了《春江花月夜》《沧海一声笑》等6首曲子，你可以跟随软件的示范，逐渐学会弹奏的弹法

二、给乐队找个主唱

利用软件可以弹琴、制作音乐，那谁来为我们唱歌伴舞呢？接下来介绍的几款软件就可以实现我们的愿望，不过你可能会觉得设置比较复杂，或者发现渲染动画时特别消耗计算机资源，不过当你成功的时候，获得的喜悦感会让之前的浮躁烟消云散。

1.初音和VOCALOID

熟悉动漫和游戏的人一定知道，藤田咲是虚拟歌手初音未来的原声提供者，她的声音再经过VOCALOID 2语音引擎进一步处理，就得到了初音未来那独特清亮的嗓音。而VOCALOID则是日本的雅马哈的语音合成引擎，目前已经发展到第3代，这个引擎可以通过调节各种参数让声音充满情感，听起来十分真实。VOCALOID的使用比较复杂，笔者推荐感兴趣的朋友可以到国内的爱好者论坛寻找资料（例如：http://bbs.acgmiku.com/）。



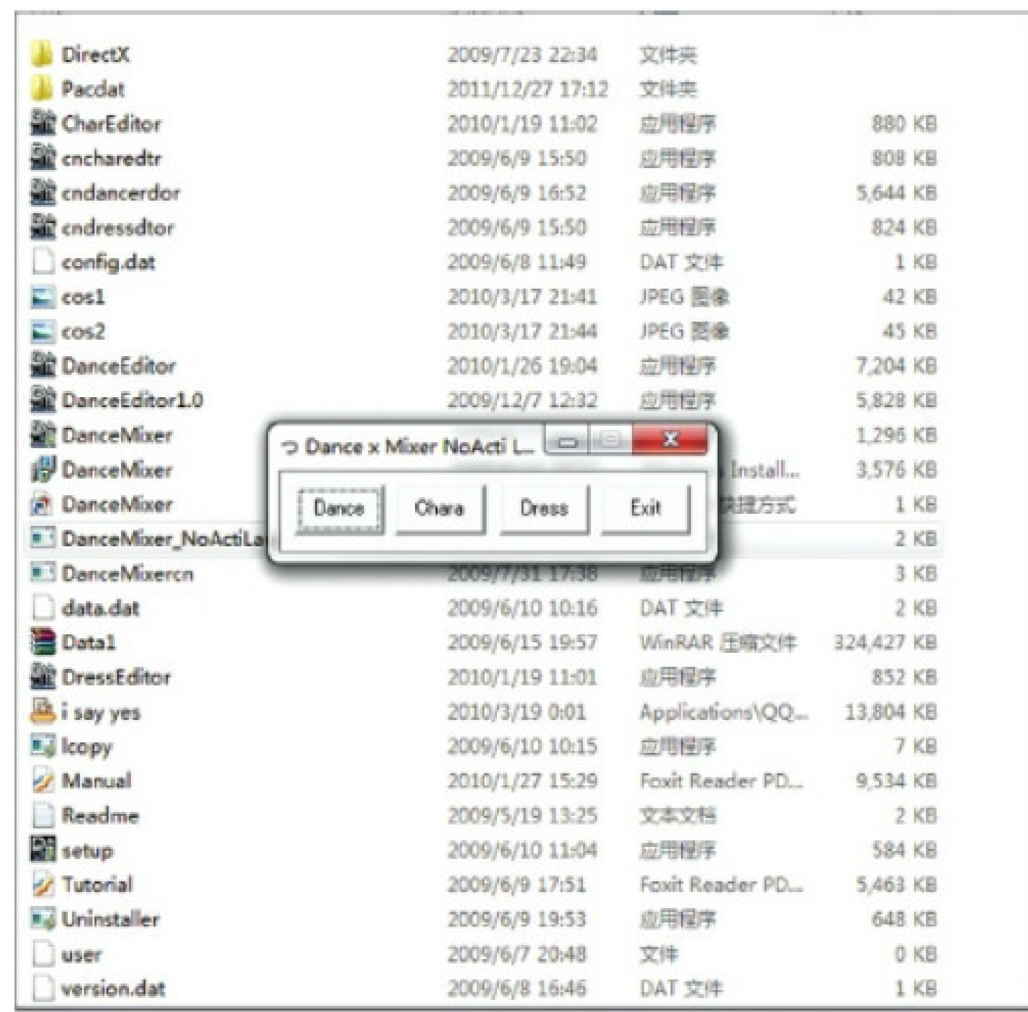
左：初音未来只是众多虚拟歌手中的一个，用同一引擎创造出的歌手还包括镜音、巡音等。初音在2007年8月31日亮相，至今很多人还在用她制作电子音乐。“不会说中文”是她最大的遗憾，爱好者们只好用日文和英文的谐音模仿中文

右：“初音未来”软件的运行界面，横轴、纵轴可理解为时间和音调，左侧有黑白相间的钢琴按钮，点击它们可以听到初音的基本嗓音

> **小提示：别忘了变声软件**
>
> 嗓子好的朋友喜欢用伴奏唱歌，除了用Adobe Audition、SONAR等专业软件外，还可以用“AV Voice Changer Diamond”一类的变声软件娱乐一下。它们配置更简单，可以让你的声音听起来像老爷爷、老奶奶，或是小男孩和少女……你可以在QQ、语音聊天室、网络电话甚至是唱歌时使用，逗朋友开心也会很有趣。

2.萌系角色登场

让虚拟歌手唱歌很难，相比之下制作一个会跳舞的卡通人物就简单多了。“Dance Mixer”是一个专门用来制作3D卡通形象的游戏（下载地址：http://goo.gl/X7VT），制作好的人物可以按设定的舞步跳舞，甚至还能配合音乐“对口型”唱歌。



完成了人物和服饰的制作，就可以进入“Dance”进行舞蹈编辑了。可以说Dance Mixer最重要的功能都集中在这个选项里。可以选择舞台并按时间轴安排舞步、面部表情、口型、特效、镜头，还可以设计最多3个人物在舞台上的位置。在完成所有的操作后，最终渲染后视频也在这里播放。

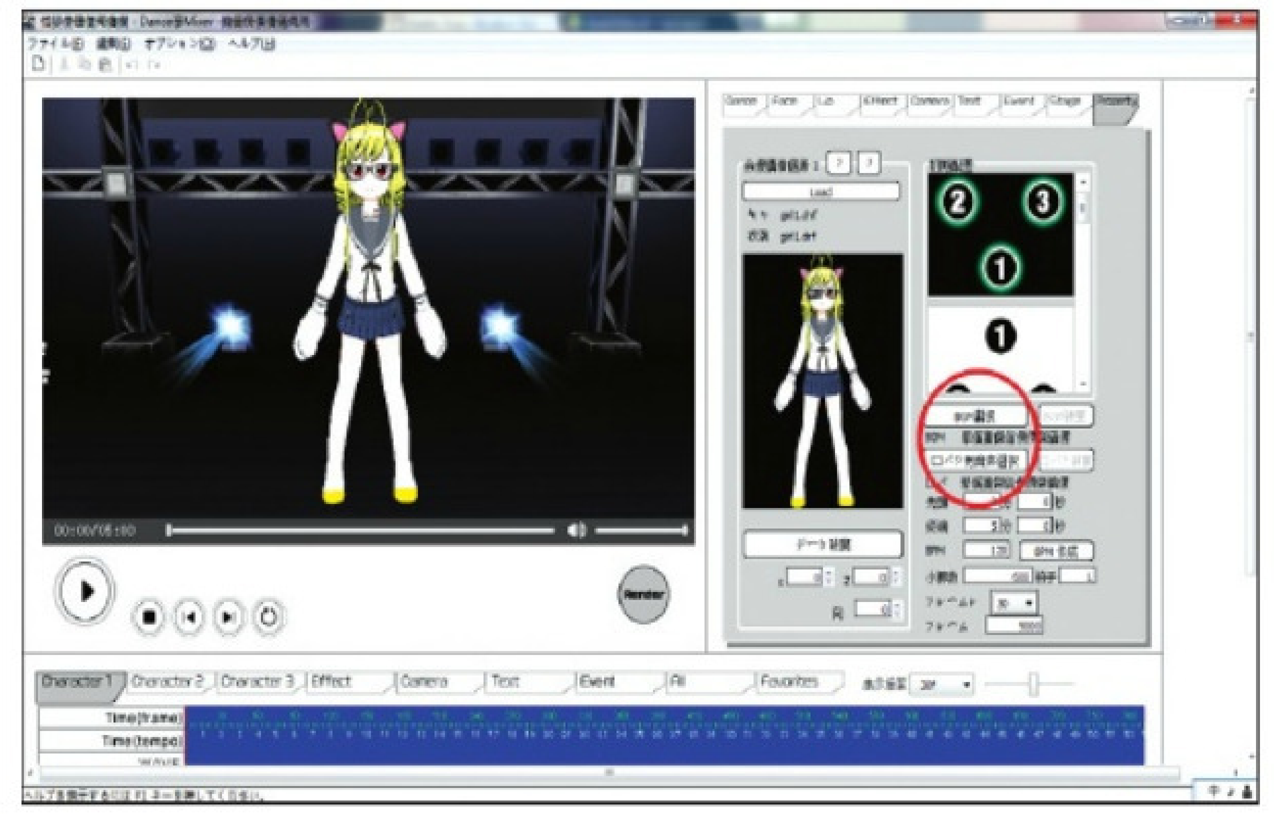




左：Dance Mixer的最新版本为1.1，增加了许多新素材，但不能使用之前的汉化版本。游戏安装目录下包括数个编辑器，启动主程序后会弹出一个很小的窗口，由左至右分别是“Dance（舞台设计）”“Chara（创建舞者）”“Dress（服饰）”“Exit（退出）”

中：先进入Chara，左下角的“+、-”可用来查看设定的发型是否和身体模型有重叠。中间的两个按钮用来读取和保存人物，右侧的窗口设定细节，比如身体比例、发色、面部特征等，之后记得保存。另外游戏中的人物、服饰也可以保存为单独的文件，以后更换服饰会很方便

右：设定好之后可以直接按“Alt+F4”关闭Chara，主程序会再次弹出，选择进入Dress。你可以点选右侧的服饰让虚拟人物试穿，满意后点击“保存”把试穿的一整套衣服和饰物的组合存为文件。界面中间第一个按钮用来显示用户选择的明细，第二个按钮可以读取之前的人物或服饰，看看它们组合后的效果如何



左上：启动后选择界面右侧最后一项“Property”，再点击“Load”分别载入人物和服饰，“OK”后软件会在虚拟场景中显示之前做好的卡通人物

右上：在图中红色圆圈选中的范围里，第一个按钮用来选择背景音乐，第二个是歌手声。软件鼓励用户使用配乐和人声分离的音频文件，不过现实是我们很少能获得理想的素材，因此通常只用第一个按钮

左下：“BPM作成”按钮是调节每分钟节拍数（Beats Per Minute），可是Dance Mixer不会自动分析歌曲的节拍，如不经过设置，舞姿和歌曲会很不协调。点击按钮后弹出一个小窗口，其中左上角的按钮用来读取音乐文件，软件支持WAV或WMA格式，选择后点击右侧的“BGM再生”，用户根据节奏点击灰色区域内的人物，完成后点击“反映”应用设置



左上：完成前面的操作后进入“Stage”，选择一个中意的舞台后点击按钮应用。注意下方还有下拉菜单，它用来设置天气和环境，可通过小窗口预览

右上：“Dance”“Face”“Lip”“Effect”等选项都和窗口下方的时间轴有关，用户需要把相应的特效按时间顺序拖拽过去。在轴的上方有数个标签，“Character”下存放舞步，其他各标签同样对应各自名称。不同的舞姿之间可以加入补间动画，方法是在时间轴上右键选择。Dance Mixer中的补间动画原理和Flash一样，可以让舞步显得更自然

左中：在一首歌曲中设置各种参数并且让它们和音乐合拍是非常麻烦的，镜头和卡通人物的面部表情运用也非常重要，我们需要不断地反复测试才能得到理想的效果。另外，Dance Mixer中的“Text”字幕功能非常难用，笔者建议大家使用如会声会影之类的软件后期处理

左下：测试满意后，点击“Render”进行渲染。至此之前所有的努力即将收获果实，渲染出的视频画质要比预览图好很多，还能加入DirectX特效


在渲染界面的设置窗口中可以进行多项调节。最右边数个单选框代表各种特效，由上至下分别是雾化效果、抗锯齿、泛光处理、景深处理、添加影子和物理计算。需要注意的是，若想开启抗锯齿功能需安装合适的编码器，比如FFDShow（下载地址：http://goo.gl/klz4K），否则在执行时会报错


软件提供了两种设定开始和结束时间的方式，一种是按帧数，另一种按秒，通常使用后者更方便。最后勾选"BGM出力"，设定好分辨率、视频比例就可以开始了。Dance Mixer渲染出的视频是未压缩的AVI格式，会占用大量硬盘空间，而且4核心处理器也会耗时近1个小时……所以在执行前，应确定万无一失，避免浪费时间。

三、听音乐就是玩游戏

音乐是很多人日常娱乐的重要部分，玩音乐游戏更会让我们在愉快的心情中更好地体验。你可能是《吉他英雄》系列的忠实玩家，也可能从VOS（Virtual Orchestra Studio）开始就一直是它的狂热粉丝，当然还有很多游戏你一定从未接触过，其中有很多都非常出色。是金子总会发光，比如下面这几款就是这样。

1.危险节奏（Beat Hazard）

下载地址：http://goo.gl/XgPz8

这是一款可以自定义背景音乐的纵版射击游戏，你可能从未见过这种怪异的组合！玩家要控制一架飞机在音乐的包围中与敌人战斗，音乐文件可以是你电脑中保存的歌曲，每首歌曲都是一个关卡，保证你不会觉得重复。游戏的难度由歌曲的节奏而定，节奏越快敌人数量越多、火力也越猛。



播放音乐时，游戏背景会随着音乐节奏闪烁如绽放礼花般的光芒，就算只用它听歌不玩游戏也是一种独特的享受


游戏画面非常炫酷耀眼，每次敌人爆炸后都会留下闪烁的亮光，它们的颜色也会随着时间而变化

你可以试想当摇滚乐进入最激烈的部分时，敌人也会发了狂似地冲过来，每次进攻似乎都和音乐合拍，而你就要控制战机在夹缝中穿梭。每首歌接近尾声时，电脑都会派出巨型战机与你做最后的较量。Boss战画面非常漂亮，敌人的导弹、炮弹都像是音乐节奏创造出的另类音符，战机随着它们一同在虚幻的空间里飞舞。根据歌曲的不同，游戏也有不同的难度选择，成就系统也会激励你不断挑战自己。

2.古典音乐盒（Musaic Box）

下载地址：http://goo.gl/NIHGy

在这款游戏中，你需要寻找各种古典音乐乐谱并在音乐盒中演奏它们。Musaic Box类似解谜游戏，主人公得到了祖父的一封信，从信里得知祖父房间里藏着给他的礼物，然而进入房间后主人公发现了椅子上的一张便条和曲谱，由此展开了一段关于古典音乐盒的奇妙故事……

游戏界面古色古香，破解谜题的关键就是要找到藏在各处的曲谱碎片，把它们拼接


从祖父的房间开始，你会逐渐进入不同场景寻找乐谱，找不到时注意看星形提示


在音乐盒里拼好后，会播放动听的音乐

完整就会进入音乐盒。音乐盒下方的横轴可以播放主旋律，点击一下了解乐曲的大概，再根据它把带有配乐的方块组合成完整的曲子就可以过关。

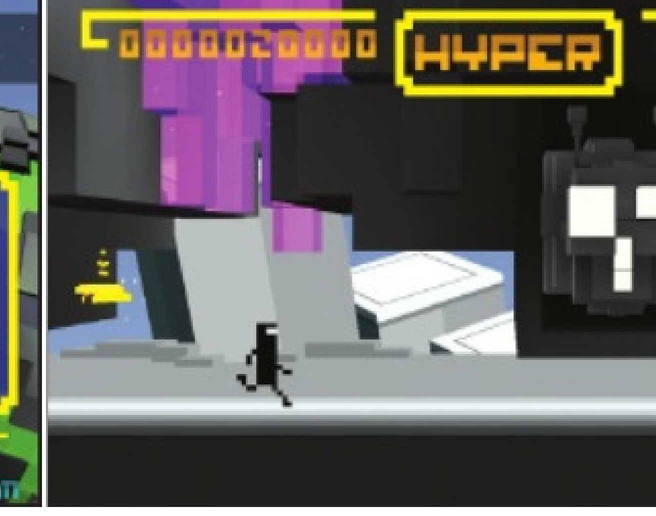
3.节奏奔跑者（Bit.Trip Runner）

下载地址：http://goo.gl/sY4bI

Bit.Trip Runner画面非常有个性，带有略微怪异的风格，获得了2011年Excellence in Visual Art（卓越视觉艺术）奖项。游戏采用8位像素，奔跑则是其唯一的任务，你要有节奏地点击空格跳跃，再配键盘的方向键的“↓”来卧倒躲避障碍，否则小人会被撞倒重新开始。游戏配乐的节奏感很强，后期速度会加快难度提高。奔跑时小人会吃到很多不同颜色的方块，它们会产生不同的音乐，组成一首奇妙的电子音乐。



游戏界面漂亮，操作时节奏感强，可惜难度比较高



画面变换速度快，时间稍微长些就会觉得眼睛疲劳，注意适当休息

4.律动舞者（Mevo and the GrooveRiders）

下载地址：http://goo.gl/HMaSW

这款游戏拥有5个精美的场景（海洋，丛林，沙漠，宇宙、虫洞），你可以像玩任何横版过关游戏那样在奇幻的世界里探索，不同的是你不会摔死或被怪物干掉。游戏节奏适中，玩家只需操作键盘的“←”“→”和空格按键并配合动感的舞曲就能跳跃、飞翔、旋转……在15个关卡中，玩家还能解锁大量物品，让你的人物看起来更漂亮。



游戏界面动感十足，每个选项都是一个舞蹈小人，鼠标悬停在上面他们就会跳舞

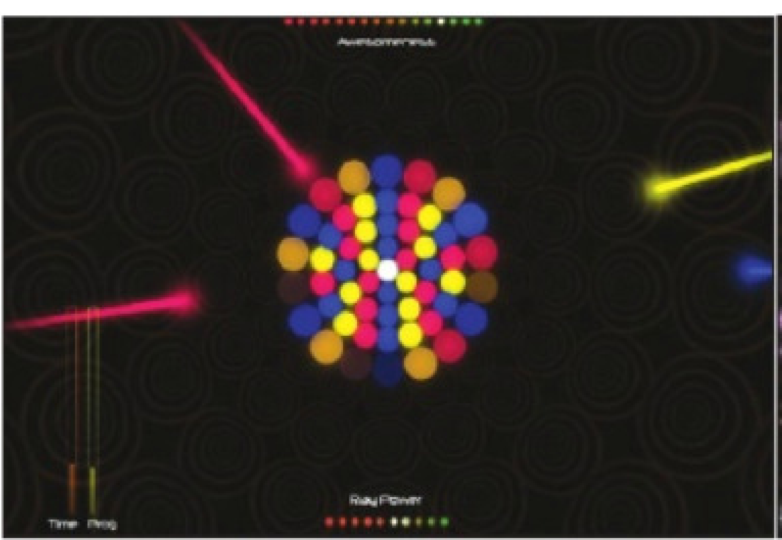


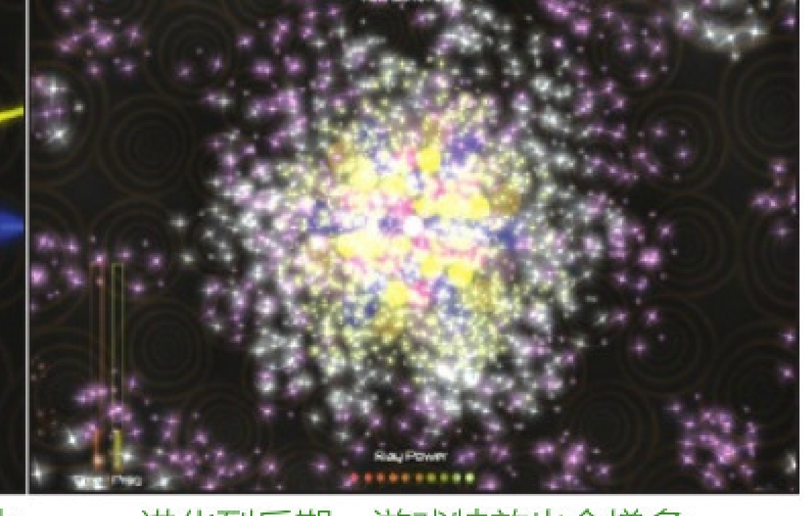
在水中跳舞时音乐的节奏也很舒缓

5.光线接收者（Raycatcher）

下载地址：http://goo.gl/2XclH

这款游戏正如其名，玩家在要控制由数个光球组成的大球，接收来自四面八方的光线，光球也会随之越来越大，接受光线的难度也就越高。Raycatcher会把你最喜欢的MP3音乐和游戏节奏同步，用抽象的画面表现一个由音乐构成的宇宙。游戏中有许多音乐都由Noobie Noobinson创作，其中的几首还是他特意为这款游戏创作。


光球有30个进化阶段，画面抽象，给人一种探索未知世界的感觉


进化到后期，游戏特效也会增多

6.节奏地带（Rhythm Zone）

下载地址：http://goo.gl/sZNwU

Rhythm Zone的玩法像“DJ-Max”，玩家要按节奏敲击键盘消除掉落的方块。这款游戏不仅继承了一些可导入玩家本地音乐的特点，还能把它们几乎完美地制作成游戏需要的音乐格式。笔者在测试了数个歌曲后发现，说唱乐和电子乐导入后表现最好，摇滚和重金属等节奏感不强的音乐则显得比较混乱。



游戏处理本地文件耗时较长，也可以从官网下载音乐



玩家可以外接USB吉他，玩法和《吉他英雄》类似，游戏过程中背景也在不断变换

音之轨迹
音乐存储介质的发展与转换

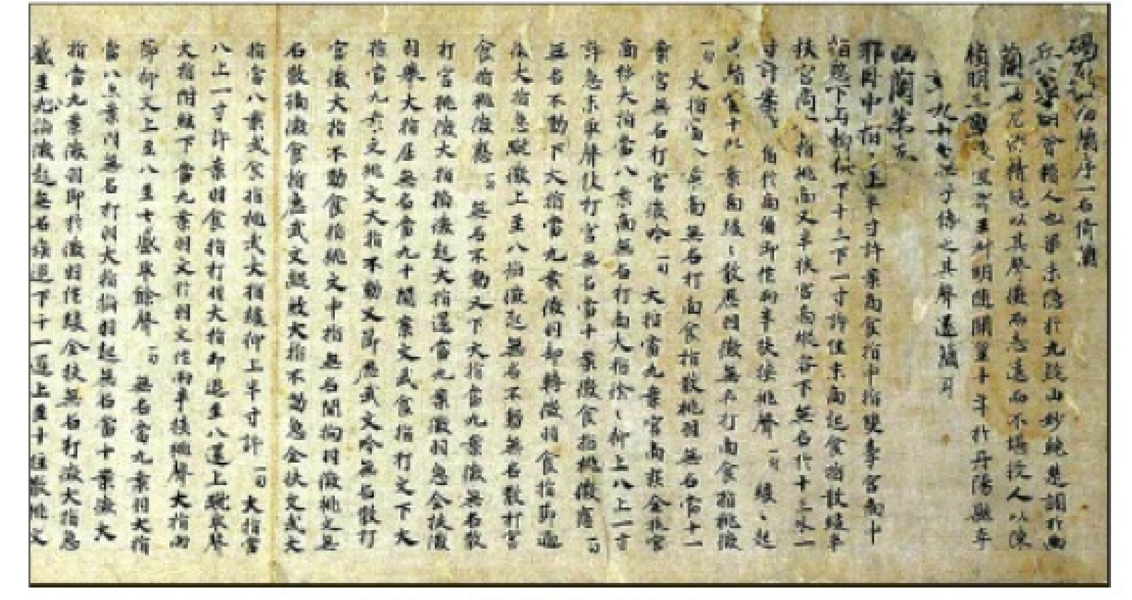


■吉林 懒虫皮皮

这是一个被很多音乐类媒体都谈过多次的话题，然而，除了唱机、磁带、MD和CD等简单的存储介质以外，在提及这一话题后，你还能想到什么？古往今来，音乐作为人类忠实的伙伴，承载着历史的发展，拥有艺术性与社会性。不同的音乐介质默默无闻地传承了这种艺术形式。而在数字时代的今天，音乐作为商品拥有了更多层面上的价值。今天，让我们将历史翻回昨日，用今日的眼光来回顾这些现世的、过往的存储音乐的介质，好了，打开iPod，调至shuffle模式，伴随不同风格的音乐，“乐”读历史，重温旧梦。

文字中的音乐——古典乐谱传承唯一方式
关键词：机械记录

十二律在周朝(公元前11世纪—7世纪)首次出现，“吕律字谱”与“宫商字谱”等多种记录方式使古乐谱形式多样化，可谓现代五音七律的鼻祖。古人们使用文字这种简单而又机械的方式将古乐曲传承至今，现存历史首次记下音高的乐谱是唐人手抄本古琴谱《碣石调·幽兰》。《幽兰》是六朝丘明（493—590）所传，用4954个汉字详细记录了每个音在古琴上属第几根弦，什么位置，用什么弹奏法的文字等。而随着乐律的发展，人们不再简单地使用文字标记乐律的演奏方法，于是，从最早11世纪的四线谱到今天的五线谱、简谱等都依赖于纸作为媒介。


古代乐谱《碣石调 幽兰》

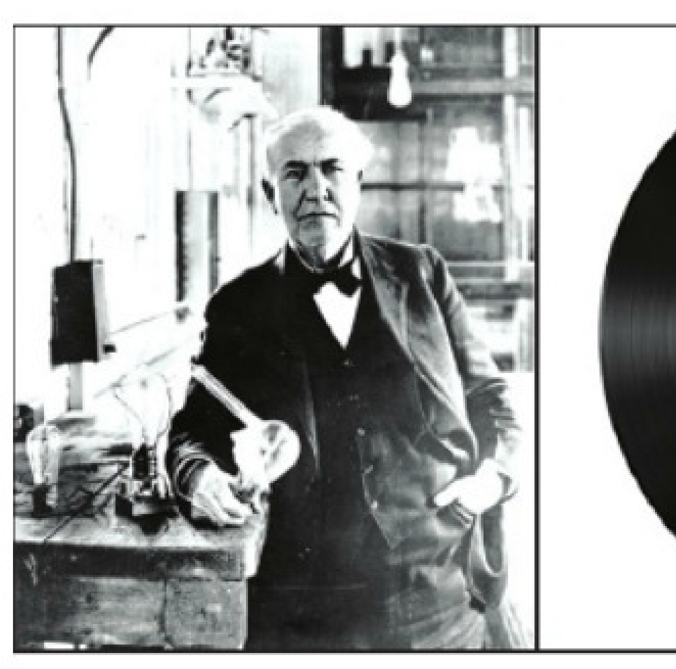
纸的发明记录了历史的变迁，然而，纸并不能算作严格意义上音乐的载体，原因自然是它并不能主动地将记载的音乐还原，也正是因为这样的使用诉求，自周朝的两千多年以后，真正的留声机出现了。

留声机与黑胶唱片——浑厚与奢华之调
关键词：托马斯·爱迪生、埃米尔·玻里纳

从历史课本上我们知道，留声机的发明者是“发明大王”爱迪生。19世纪末他给大家带来了人类历史上第一台录音设备，通过一个圆筒上的机械结构使蜡盘式留声机录制了人类历史上第一段可以回放的声音，它也成为了现代唱机的鼻祖。真正唱片的出现，则要感谢埃米尔·玻里纳（Emile Berliner）在1888年发明了唱片，并与爱迪生共同改进，在这种78转唱片上真正实现了接近真实声音的录制。

现代使用的唱片有多种规格，最早的78转唱片是指它在唱机中每分钟旋转78圈。由于当时的技术限制，在这种“相当快”的转速下，每张唱片仅可以录制约3分钟左右的声音，仅可以满足一首歌的录制。经过约100年的发展变迁，唱片在今日虽已不再流行，但专业级的烧友们还是会使用唱机，去聆听往事。

在唱片发展的历史中，经过了LP唱片、RCA唱片等过渡型产品，直到1948年，塑料材质真正应用于唱片，而密纹唱片则真正使唱片实现长时间高品质的录音，现代LP唱片拥有30厘米/25厘米/17厘米等规格，转速为每分钟33又1/3转，25厘米黑胶唱片可以实现40分钟约12首音乐的录制了，使用也变得十分便捷，致密的音轨配合钻石制成的唱头实现了声音的留存，留声机用百余年历史通过音乐为人类带来新的生活方式，产品虽然已经成熟，人们开始追寻黑胶唱片的Hi-Fi之路，直到唱机的膝盖中了一箭，磁带机出现了……



托马斯·爱迪生



LP黑胶唱片

磁带与随身听——模拟信号终结之作

关键词：Walkman、Dolby

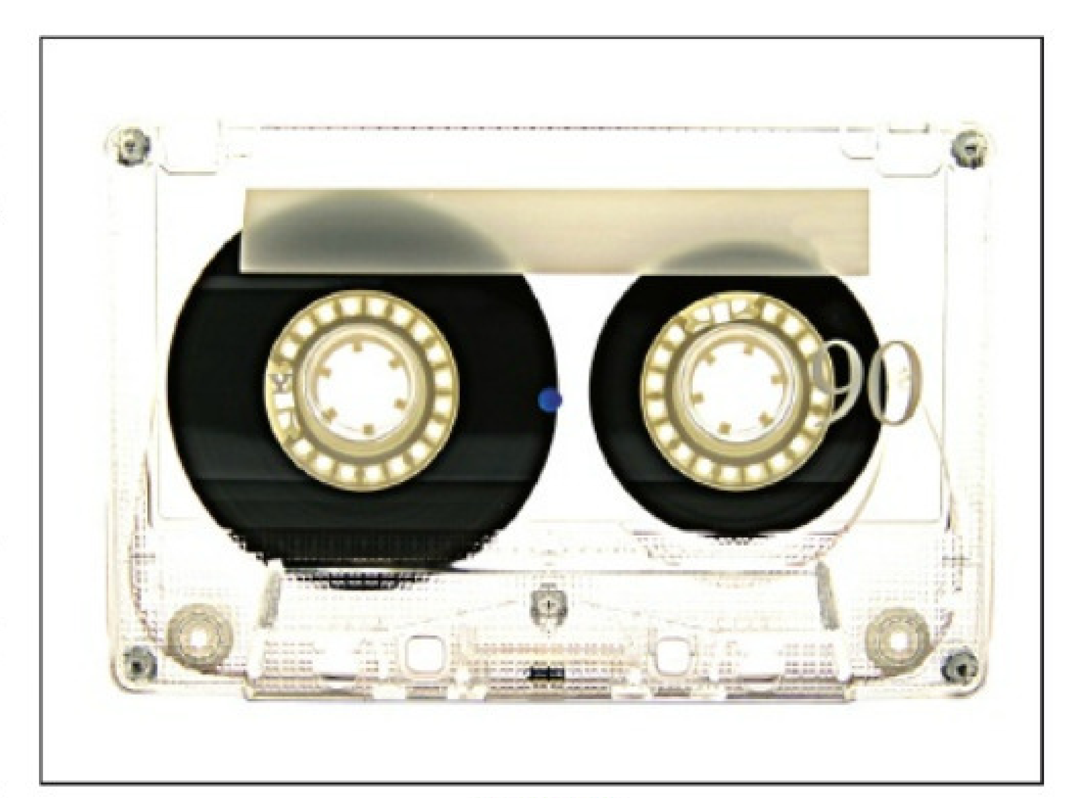
不知道多少读者在小的时候用电脑将CD甚至MP3转录到磁带上，在学校抱着随身听一听一整天，还会同学之间相互分享。可能提到磁带，国人更深有感触，但在技术层面上，磁带机以及磁带产品的分类是相当复杂的。

磁带的发明最早是针对于录音电话应用，由德国科学家弗里茨·波弗劳姆发明，最早面世于1935年德国柏林收音机展会上。凡事皆如此，初代产品往往只是概念型产品，并不能达到使用要求，直到12年后，1947年，美国人卡姆拉斯发明三氧化二铁磁带，这才真正提升了音质，使磁带成为当时领先于唱片的技术。1962年，飞利浦公司首先做到将磁带的磁条装进塑料盒，这也成了现在的磁带的雏形。

磁带从发明起，存储介质从时间与进化顺序上分为三氧化二铁、二氧化铬、含钴氧化铁、钴吸附型氧化磁带等，而在磁带后期，绝大多数产品均采用了四氧化三铁或二氧化铬类涂层。

以Hi-Fi领域严谨的眼光来看磁带这种存储设备，可以用“苛刻”来形容，烧友们对于磁带的选购是相当有讲究的，磁带就使用条件以及成本结构分为4类。普通语音磁带：磁带频宽较窄，动态范围不大，适宜录制语音信号，主要产品为Sony的EF系列和TDK的D系列。普通音乐磁带：与音乐磁带相似，但频响范围很宽，噪声极低，主要有TDK的AD系列、Sony的HF系列、Maxell的CD’Ⅰ系列以及国产大自然AD系列。高偏磁带：此类磁带频宽较宽，噪音极低，动态范围极大，适合录制动态范围较大的音乐节目，主要有TDK的SA系列、Sony的UX系列、Maxell的CD’sⅡ系列。金属带：此类磁带频宽极宽，噪音低，动态范围极大，适合录制动态范围很大、频率较宽的音乐节目，可以用作录音母带，市售主要有TDK的MA系列、Sony的ES-Metal系列、Maxell的CD’s Metal系列。

磁带与今日的MP3、CD等产品相比，并不是一无是处，磁带的模拟信号相较数字音乐，有着失真度低、有空气感、音乐富有连续性等的特效，也正是由于磁带或黑胶盘所独有的音乐味，使得在CD和MP3出现之后，很多Hi-Fi烧友仍然坚守磁带阵营，甚至对数码音乐嗤之以鼻。



磁带结构



Walkman磁带机



Sony CDix4金属带

提到磁带时代，当然不能不提索尼的Walkman，世界上第一款随声听是由Sony公司于1979年研发出来的Walkman便携磁带播放器，它的出现标志着人们告别骑着摩托手扛录音机的朋克时代，而进入音乐便携化的新型生活方式，小型的随身播放设备甚至可以置入牛仔裤的口袋，虽然后期，随着电子设备厂对于Walkman的深入了解，Sony Walkman失去了价格优势，但Walkman相较廉价产品所独有的杜比降噪系统却使其成为一种文化，流传至今。索尼公司的Walkman产品虽然在今日不再使用卡带作为音乐存储介质，但仍然有着极具活力的生命周期，索爱的Walkman手机、Walkman品牌的MP3、MP4产品等继续风靡世界，2011年9月，索尼推出了全新一代的Walkman产品——Z1000，采用Android智能系统，定位为智能掌上娱乐系统，当然，Walkman的未来会走向何方，这是后话了。

留住过去，从磁带转录为MP3

在采用传统模拟信号的音频设备不再流行的今天，我们虽然可以在互联网上随手下载自己喜爱音乐的MP3文件（注意音乐也是有版权的），但我们总是会想将过去以磁带为载体的正版音乐以及自己录制在磁带上的一些声音转而收藏在电脑中，那么如何能在保证音质的前提下将磁带内容转录成MP3文件，并实现分段呢？

硬件准备：

相对于计算机配置来讲，音频传输设备的木桶效应更加明显，可能一根质量一般的连接线便会将整个录音质量降低30%以上，想要转录高品质的数码音乐，硬件不说专业，起码也要保证一定的品质，在此以随身听为例，推荐一套配置供参考：

创新SB-Live！ SB0060镀金版声卡 约155元

秋叶原 Q-563B 3.5mm音频线1.8米白金版 约18元

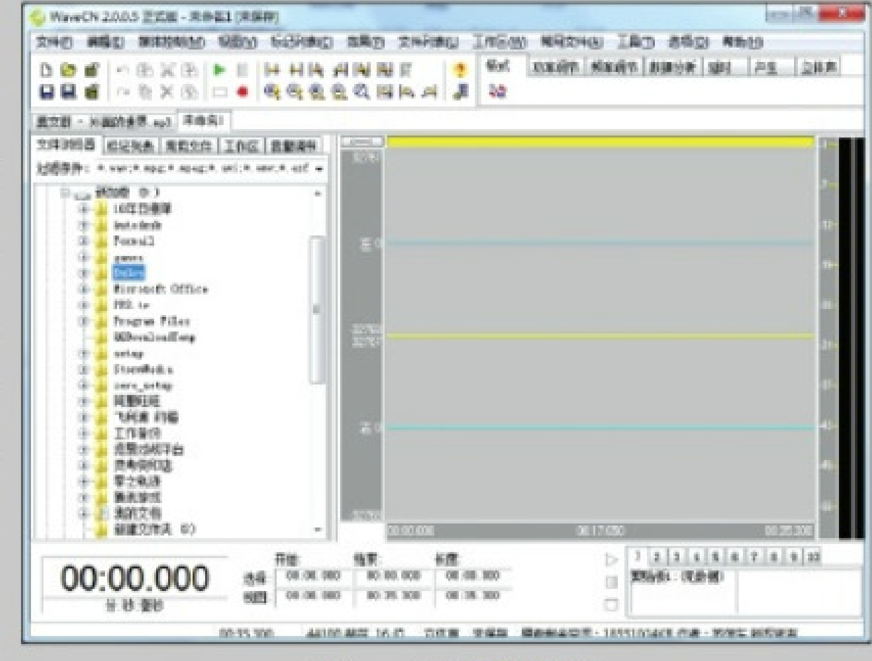
松下RQ-SX47磁带机或同类产品 二手约50元

由于我们转录的目的是将磁带封存收藏，以后使用的机会并不会太多，所以作为一次性投资，推荐大家选择二手的原装产品，以便在得到相对便宜价格的同时，更能保证音源的稳定与纯净。而声卡与3.5mm连接线，还是选择正品较好，在转录后也可以物尽其用，整套设备在200元左右，而相对于集成声卡配合国产随身听的方案，效果要好很多，录制的音频也更具收藏意义。

为了进一步提升信号的纯净度，避免杂波，推荐大家在安装声卡的时候，将电脑中的网卡、独立显卡等暂时移除（如果主板有独立显卡的话），以降低机箱内部信号对于录音品质所带来的影响，有条件的用户甚至可以使用外置声卡。

设备连接：

在连接环节中，操作相对比较简单，将3.5mm连接线的一头接在随身听的耳机接口上，另外一头插在声卡的Line in接口上，在随身听中放入磁带，连接过程宣告结束。

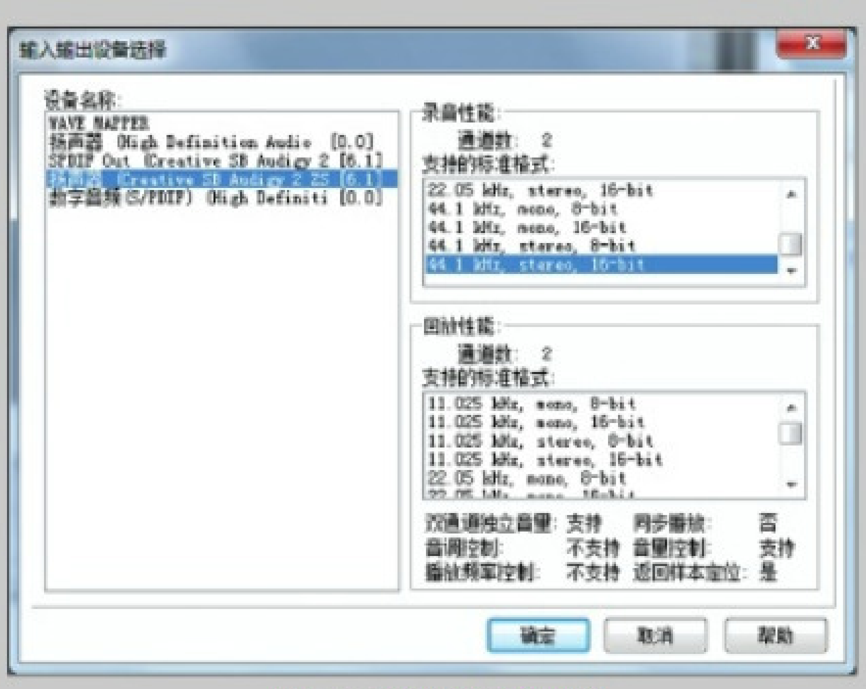


WaveCN主界面

录音环节：

硬件连接完毕之后，便可以继续进行我们的录音工作了。为了简化操作步骤并保证音乐录制的专业性，录音部分向大家推荐一款免费中文音频编辑器WaveCn，首先，我们看一下这款软件的操作。

在开始操作之前，首先应该对我们的声卡进行相应设置，点击“选项”→“音频设备选择”，在左侧列表中选择声卡（笔者的声卡是“Creative SB Audigy 2 ZS”），录音性能选择最高的44.1Khz，立体声，16位。点击“确定”即可准备录制最高品质的无损音频wav格式。



WaveCN设备选择

此后，新建一个文件，点击录音。WaveCn是根据国外老牌音频软件Godwave修改而成，进行本土化工作的同时不失专业性，可以看到在录音界面，同样有非常专业的选项供调试，我们采用默认设置即可开始录制，依次点击准备录音和开始录音，同时按下随身听的播放键，待整盘磁盘播放完毕，停止录音，保存文件，进入音乐剪裁阶段。



WaveCN录音界面

使用专业软件进行音乐剪裁并转码的操作，是一个比较繁琐的过程，不过杀鸡不用宰牛刀，在这里介绍一个非常简单的方法，可将整盘音乐的录音文件分割成为我们想要的MP3文件，所需软件则更是常备装机软件——酷狗音乐。

打开最新的酷狗音乐7，点击主界面上的工具按钮，安装“铃声制作”插件，这是一个相当人性化并且易用的音乐剪切插件，界面清爽，功能一目了然，我们所要做的仅仅是添加歌曲——选择我们刚刚用WaveCn录制的音频文件，通过滑块调节我们所需要的音乐区域，同时，点击保存音乐即可，酷狗音乐将自动对音乐进行剪切和转码。值得注意的是界面下方的铃声质量一项，推荐选择“很好”，这样可以自动生成192kbps的高品质mp3音乐。



酷狗音乐铃声制作

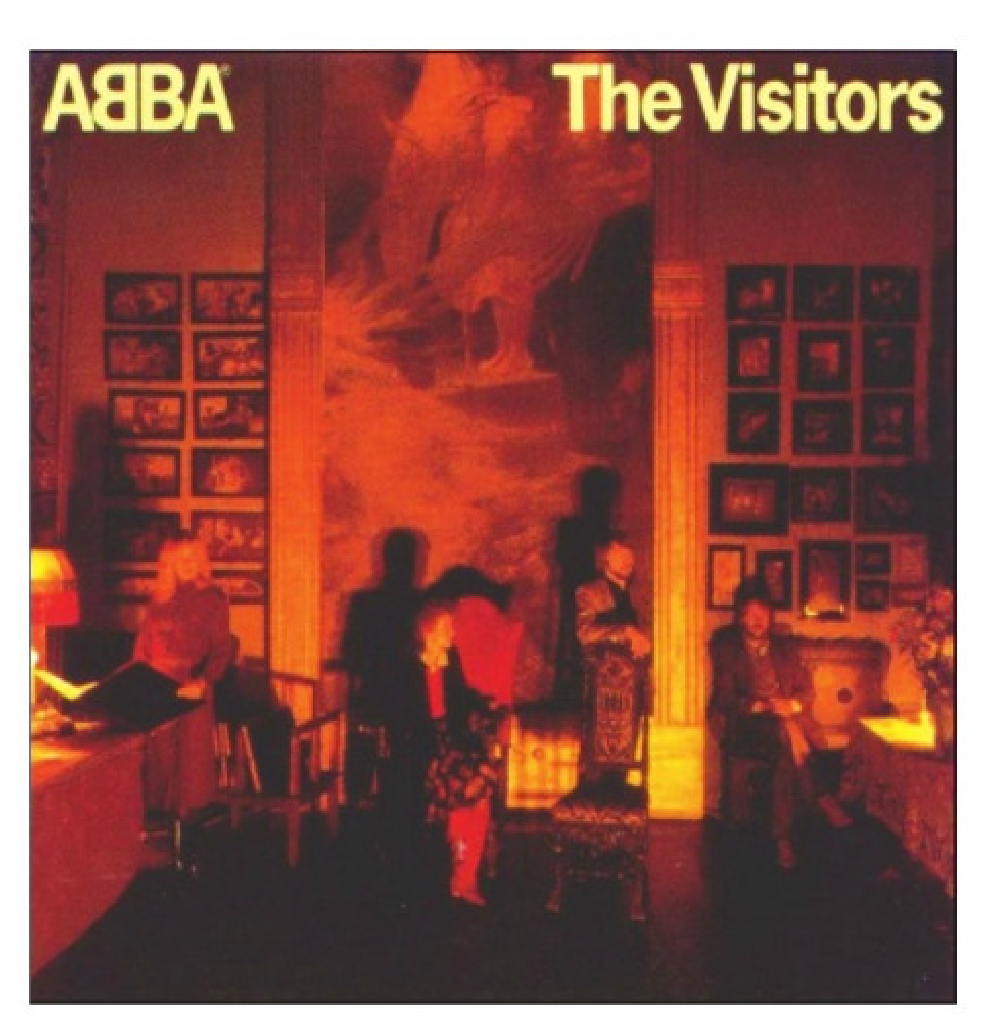
200元左右的投资以及两款全中文化的软件可以让我们将旧磁带转换成为专业品质的MP3文件，认真对待自己的珍藏音频，注意每个细节，你会发现原来自己录制的音乐会变得格外动听。

CD降临——数字时代的王者方案

关键词：飞利浦、Hi-Fi

世界上第一张CD原自何处？1982年8月17日，飞利浦于德国汉诺威附近的一家工厂生产出了全球第一张CD碟片，在至今约30年的风风雨雨中，CD被人们赋予越来越多的功能，如视频存储、数据存储等，碟牌规格更是五八花门、CD、VCD、CD-R、CD-RW以及Mini CD等等，然而，自从它出生的一刻起，便与音乐解下不解之缘，全球首张CD上承载的正是ABBA公司的“The Visitors”专辑，即使在DVD甚至BD流行的今天，Hi-Fi领域仍然视CD为最好的音乐存储介质，那么，什么样的优势使得CD流行的时间即将超过经典的磁带机呢？

众所周知，一张纯数据CD光盘的容量为650M，转成音轨在74分钟左右。在数字音乐时代，音乐有了格式的区别，CD采用了相对合适的44100Hz取样率，码率在1441kbps，在当时所有主流音频格式中规格是最高的。同时，CD碟片在出厂时便由专业录音棚进行专业转码，虽然略有失真，但相较磁带机以及MD等设备的用户自行转录操作来说，这个失真显得微乎其微。另一方面，耐磨损等特性更是决定了其成为绝对主流的音频霸者。



历史上第一张CD the visitors专辑

在30年的发展中，CD不仅仅应用于随身CD机以及台机CD机领域，在PC Hi-Fi、车载CD甚至家用碟机等平台上均有着不俗的表现。CD作为当时最高规格的音乐载体，得到优待是理所当然的。30年时代变迁，CD凭借着650M的容量与稳定平滑的声音特性在Hi-Fi业造就了一大批成功的厂商，像天龙（Denon）、马兰士（Marantz）等，即便是一直秉承LP至上的老牌唱机厂商Ayre也转投CD前级怀抱，目标只有一个，优化CD音质，登顶Hi-End。

随着CD的成功，DVD Audio乃至Blue-Ray Audio纷纷现世，更高码流所带来的高解析度直达110dB以上，由于CD播放的通用性及成熟度已达极致，这些新型碟片的未来我们还无法预知，但随着人们对于“高品质音乐=碟片”这一习惯的认同，相信这些新格式的产品同样会大有作为。


CD机在Hi-Fi领域经久不衰

MD——昙花一现的征服世界之梦

关键词：Sony、ATRAC/ATRAC 3

CD固然有着过人的码率与容量优势，但过大的盘片尺寸使其并不十分适合作为随身听使用，于是，日本Sony公司于1992年正式批量生产极具创意的MD产品，首台MD播放器MZ-1使用2.5英寸的MD光盘，和磁带机、CD机一样即插即用。MD碟片的工作原理与我们现在使用的硬盘十分相似，音乐方面，MZ-1采用ATRAC/ATRAC 3音频编码，文件体积可以无损压缩至CD的1/4甚至1/8，碟片直径为6.4cm容量为140MB（数据）以及160MB（音频），由于其采用磁盘结构，允许用户通过随机软件自行录制音乐，一张标准MD碟片可录制约80分钟的音频，单碟音频长度超过CD。另外，数码化技术使得用户更可以进一步通过软件对机内所录音频进行数字分割，以实现上一曲/下一曲的实用功能。

然而，由于MD回放设备与碟片成本高昂，MD最终只在一些音乐发烧友以及大城市中流传，普及率远远落后于磁带机。中小城市以及低收入人群大多仍在使用磁带机以及一些变种设备，如复读机等。

音频数字化的技术优势是显而易见的，无论从音频录制的便利性，抑或是音频质量、便携性上，MD均有其十



初代MD随身听MZ-1


MD后期产品mz-r700

分突出的优势。在现在来看，MD的没落并不因为它的技术有什么样的硬伤或者说Sony有什么市场策略失败，只能感叹CD机普及所带来的冲击太强太快了。

即便是昙花一现，MD同样随着发烧友们走过了近10年的路。今天，我们仍然可以买到全新的MD播放器以及盘片，价格同样是比较高昂的，全新的MZ-RH1Hi-MD市价在2600人民币左右，但它带给我们的并没有多少价值，更多的是带给MD控们的时代回忆吧。现在想想，MD碟片和已经被淘汰的PSP碟片UMD是否有些相似呢？

迈入互联网的MP3——快餐中的音乐

关键词：Flash、无损、苹果



世韩mpman F10，史上首部mp3播放器

与CD、MD相比，MP3泛指一种音频压缩技术，其全称是＂动态影像专家压缩标准音频层面3＂（Moving Picture Experts Group Audio Layer Ⅲ），从1995年前后，互联网在全球迅速普及，在拨号上网的低带宽限制下，MP3凭借其小码率文件小、音频转码损失小等特点，迅速在互联网上传播开来。时至今日，它依然是最主流的音频存储格式。而随着终端设备的发展，Flac、OGG等格式同样想在流音频的角逐中分得一杯羹，但无奈发展过晚，由于用户已经习惯MP3以及新格式无明显优势等原因，使得包括微软的wma在内的格式只能屈居第二阵营。

单纯的一种编码方案并不能取得今天这样的成果，MP3数码播放器的出现才是为其带来春天的重要因素。1998年，韩国企业Saehan世韩推出了一款并不为人熟知的MP3产品MPMAN F10，这是全球第一款MP3播放器产品。在当时，这款仅有32M存储容量的MP3产品价格高达69美元。随着闪存芯片与MP3 Codec方案的成熟，MP3播放器作为快餐文化的代表性产品，成本甚至降到10美元以下，便利的使用方法与比较不错的音质使MP3市场迅速爆发；同时经过如Sigmatel、Philips等Codec厂商的研发以及闪存量产降价等因素，MP3播放器成本进一步降低。在2005年前后，MP3产品市场占有率到达顶峰，越来越多的Hi-Fi爱好者们同样在关注着这些存储在闪存或硬盘上的音乐文件。著名的苹果帮主乔布斯在2001年用iPod MP3拯救了岌岌可危的苹果公司，苹果虽然是做电脑起家的，但却是靠卖MP3发家的，可见MP3产品在全球音乐市场中的重要地位。

回到今天，在目前的消费级数码市场中，可以承载音乐的产品相当丰富，如手机、多媒体播放器（MP3、MP4）、平板电脑等，再加上WiFi、3G等移动互联网技术的加入使互联网音乐与各终端之间完美整合，消费者们早已能随时随地享受音乐所带来的乐趣。

展望未来——无处不在的随身体验

关键字：云、Cloud

回顾音乐存储整个发展历程，从可视化到随时回放，从巨型产品到便携设备，从模拟信号到数字信号，从实体化到无形化，一个又一个的飞跃改变着人们的生活习惯，那么下一代音乐存储又将形式又将何去何从？还是长时间内停留在现阶段呢？

云计算（Cloud Computing），是一种基于互联网的计算方式，通过这种方式，共享的软硬件资源和信息可以按需提供给计算机和其他设备。通过云计算，又延伸出云音乐、云游戏、云输入法、云杀毒等应用，苹果随iOS5发布的iCloud就是云应用的典型范例。而在音乐领域，云音乐会将我们收藏的音乐自动发至服务器上，而使用我们身边的任何终端都可以随时同步列表，不必再将音乐一一存储，这是一种跨平台式的跨越，同时，分布在全球各云服务器端的数字音乐亦可为我们信手拈来。世界在云中，云同步世界。当然，无论是哪种形式，音乐是永恒的，即便2012就是世界末日，相信在下一个生命纪元，音乐仍然会唱响地球，用刻骨铭心的方式再次记录历史。



经典的iPod Classic



苹果iCloud服务引领发展趋势

清唱何人酢 无处不在的网络音乐DJ



“一曲听初彻，几年愁暂开。”

与传统的收音机和放音机相比，网络电台与网络流媒体播放器拥有更优秀的便捷性、交互性和开放性，并且可以在更自由的程度上进行个性设定。随着网络广播的活跃，互联网也散发出了更为多彩的魅力。而随着互联网应用范畴的不断拓展，目前的网络电台节目也变得包罗万象，出现了越来越多值得众多音乐爱好者、DJ用户、数码爱好者关注的内容。



在Web 2.0的助力下，网页电台的智能化程度与日俱增

一、网页电台篇

“整个下午只听他/她的嗓音；整个黄昏都是20世纪90年代的回忆；整个晚上只听布鲁斯的酸甜；整个上午都只听双子座的心声……或者，如果你早就了解网络FM，听什么就让她猜吧……”

网页FM、网络DJ（播音员）就是网页上的音乐电台，大多数此类平台只能收听音乐，不能听广播，或者正好相反。

1.虾米电台

主页：http://www.xiami.com/radio/

虾米电台是这样介绍自己的：“不是所有人都知道自己要听什么，当你只钟爱某个歌手、想回到某个年代、只想听某种风格、只想听某种情绪……的时候，请打开虾米电台！”——没错，作为虾米网精心为用户打造、基于数百万音乐爱好者试听记录的一键式音乐电台，虾米电台就拥有这样的能力。由于作为母站的虾米网本身就是一家素质不错的音乐网站，因此种类丰富且品质较高的音乐库自然不在话下。虾米电台除了可以通过“切换电台”按钮按类选择电台歌曲之外，还具有分享、收藏、评分和离线下载等多种功能，能较好地满足用户的实际使用需求。另外，用户可以管理已经离线的歌曲，在没有网络的时候也能欣赏音乐。最后，利用界面下方的“艺人电台”按钮可以直接找到自己喜欢的艺人的音乐FM。



虾米电台具备“红心（表示你喜欢这首歌，点击红心后，电台会给你放更多相似的歌曲）”、“垃圾桶（表示我不喜欢这首歌，点击垃圾桶后，电台将不再向你推荐相似的歌曲）”这类智能化功能

2.百度ting电台

主页：http://ting.baidu.com/fm

ting!（ting.baidu.com）是百度全新推出的社交音乐媒体，号称拥有“全正版的音乐资源、简单流畅的听歌享受、懂你的音乐推荐、炙手可热的音乐人、近距离的明星互动、个性化私人电台以及志同道合的音乐知己”等卖点。用户既可以漫无目的地聆听最新、最热、最经典的歌曲，也可以通过“私人、音乐人”频道找到志同道合的朋友，分享彼此对音乐的感悟，更可以直抒胸臆，传递自己的音乐态度。正版化是百度“听”电台的重要看点，根据百度与国际三大唱片公司（环球音乐、华纳唱片、索尼音乐）在华合资企业万仕达协议，三大唱片公司将授权百度上传其完整歌曲目录，让用户可以直接从百度服务器上免费在线播放及下载。

东山再起的百度ting

3.酷狗电台

主页：http://topic.kugou.com/radio/

酷狗电台是基于酷狗音乐平台的海量音乐资源以及各类超红榜单所开发的一项网页音乐电台服务。在酷狗电台里，用户除了可以即时收听酷狗的各个精彩音乐榜单之外，较高品质的音源也是卖点之一。广大用户可以通过不同流派、不同分类的近百个电台频道收听自己喜欢的歌曲，也可以非常便捷地找到适合自己收听的曲目。同时，用户可以根据自己的个人喜好创建自己的个性化电台，在“个人收藏”“酷狗云音乐”中打造自己喜欢的音乐频道。相比于普通的网络电台，酷狗电台最具特色的地方在于支持歌词同步显示，它能自动搜索并匹配正在播放的电台歌曲的歌词，使用起来更人性化，这也让它在普通用户中拥有更高的认可度。



酷狗电台在适用性上首屈一指

二、网络收音机篇

“声和细管珠才转，曲度沉烟雪更香。巫山唱罢行云过，犹自微尘舞画梁。”来自电台的旋律总能让人丝丝回味，让人回想起那尘封的老屋和暖暖的斜阳。如此不变的情怀，正是“网络收音机”这种概念存在的重要理由。

网络收音机是运行在电脑、手机等多种平台设备上的一类Web 2.0网页或独立软件，只需轻轻一点，就能聆听全世界网络上的各种调频广播。

1.龙卷风

主页：http://www.cradio.cn/

龙卷风网络收音机是一款不少朋友耳熟能详的免费电台收听软件，收集了全球几千个广播电台频道，内容涵盖流行歌曲、摇滚乐、爵士乐、民乐和交响乐等各种类别。从实际的使用效果来看，其功能在同类软件中属于“中流砥柱”的等级，可以实现录音、定时录音、定时播放、定时关机、断线自动重连、语音报时、在线更新、皮肤切换、多国语言和热键操作等



虽然该公司也推出过一款更小巧的收音机软件“好爱”，但“龙卷风”的认可度依然遥遥领先

功能。电台树管理器操作很简单，可以手工添加电台——用户可以按Ctrl+C复制内置电台组，再按Ctrl+V粘贴即可新建一个根电台组，在这个新电台组里面就可以随意编辑。

2.魅影流声

主页：http://www.eeradio.net/

魅影流声全球网络收音机号称收录了30000多个来自世界各地的网络电台，内容涉及音乐、新闻、交通、经济、体育、娱乐等各个领域。虽然实际试用证明很大一部分电台都无法连接，但仍能较好地满足各类人士对广播的不同收听需求。魅影流声具备节目录制功能，支持实时和定时录音操作，用户不仅可以一边在线收听节目，还可一边同时进行2个及更多电台节目的录制；支持精确分类、关键字模糊搜索，提供了地域、语言和流派分类，在子目录下还提供了字母索引等功能。整体品质基本上和龙卷风在伯仲之间。



面对免费化的大潮，魅影流声的收费道路略显漫长

3.倾听

主页：http://www.qingtin.com/

倾听网络收音机是一款基于网页的网络收音机，提供国内外广播电台的在线收听服务。用户可快捷地按类别选择新闻、音乐、经济、娱乐、相声、教育、都市、体育、评书、故事、戏曲、交通等数千个网络电台频道自由收听。倾听的界面简洁明快，收听效果和链接速度都不错，与其它独立软件平台的产品相比并无明显的劣势。



“倾听”的界面

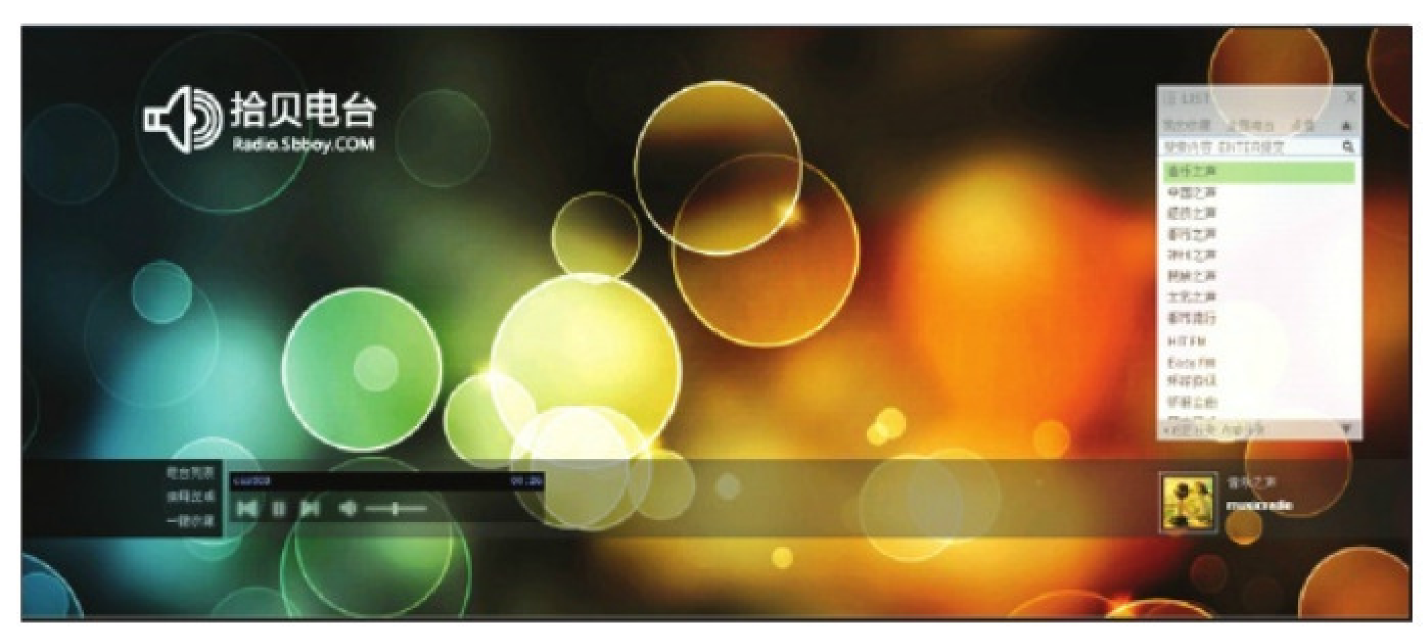


除此之外，功能与界面极其相似的平台还有“59861网络收音机”

4.拾贝电台

主页：http://radio.sbboy.com

拾贝电台在线广播收听平台，只需支持Media Player即可轻松收听。在这里用户可以收藏自己喜欢的电台，设置自己的默认电台，以及点播自己喜欢的节目；另外还可以切换不同的主题，设置自己的默认主题，将拾贝电台打造成为自己的网络收音机等等。整体来看，基本可以满足PC用户的FM收听需求。



可以按照音乐、评书、相声、读书等分类点播收听

三、手机电台篇

听歌梁上动，音律“掌”中飞。手机除了通讯功能外还担当缓解压力的工具，其中音乐和有声阅读类的网络应用成为很多用户的首选，手机网络电台亦成为手机用户关注的应用点之一。

手机网络电台是一种新兴应用，一般支持wap、net、WiFi三种联网方式，在国内目前以流量收费为主的环境中，WiFi方式无疑是首选。

从Google Market搜索	直接下载到电脑/手机	扫描二维码
进入android应用市场(market)，搜索"豆瓣FM"，打开相应页面，点击安装	下载APK安装包	

手机网络电台软件下载安装常见方式

1.天籁电台（ChinaRadio）

主页：http://audiocn.com/

天籁电台是一款支持手机在线收听与高速下载的手机电台软件，融合在线/预约/本地播放、下载、搜索等众多功能于一身，界面简洁、操作便捷且功能较强。软件拥有便捷快速的电台搜索服务，哪怕用户只记得一个字母，也能搜索到结果；具备电台预约功能，可以根据电台节目时间，将多个电台设置预约，就算手机不在手边，也能同步录下数个想要收听的广播节目；最后，天籁电台适用范围较广，支持Symbian、Android等多种手机系统。

2.AnyRadio手机电台

主页：http://anyradio.cn/

AnyRadio网络收音机可以通过网络方式播放收音机电台，集合了国内外众多电台频道，资源内容十分丰富，链接速度不错，播放相当流畅，收听效果也较好。用户除了可以按照“推荐”“类型”“地区”等类别收听电台，也可以搜索自己喜欢的电台并通过“星星”按键进行收藏。另外，AnyRadio手机电台还提供了数据流量统计、睡眠定时提醒等贴心实用的小功能，细节之处同样到位，值得尝试。

3.豆瓣手机电台

主页：http://douban.fm/

豆瓣电台不仅在PC平台上成名已久，也适用于任何Android及Symbian、iPhone平台的手机。在手机上使用豆瓣电台不仅能为用户提供随身的音乐服务，还能通过背景播放模式，让收听者在发短信、玩游戏的同时收听电台节目。豆瓣电台有专门的“DJ兆赫”，可以直接倾听播音员的心声。除此之外，还具备红心兆赫和离线播放功能，可以在无网络的情况下收听已同步的红心歌曲，其整体性能和连接速率都不错。



或许有人会说，很多手机已集成了传统的FM收音机功能，还有必要用手机软件电台吗？只要体验过手机软件电台丰富的频道内容之后，这个问题自然会找到答案



AnyRadio电台支持安卓平台的手机，无须另配耳机作为天线，也不会出现收音机中常见的串台现象



豆瓣电台拥有私人兆赫，只需输入用户名即可注册成为豆瓣FM用户，享用私人专属音乐服务

四、扩展平台篇

想“秒听”最佳音质的线上音乐，要求具备自然、完美、纯净的人声还原技术，并适于长时间聆听……这样的平台肯定存在，它不仅具备电台的功能，更提供了优秀的播放能力与聆听效果。

传统的网络电台的流趋势是向多功能化、功能扩展化、性能强大化的方面发展，由此催生一些更强悍的新型“音乐电台”便不足为奇。

1.AirPlay音悦台合作版

主页：http://www.airplay3.com/

AirPlay是一款原创软件，界面很漂亮，采用自主开发独有Pure Music纯音还原算法，音质在同类软件中堪称首屈一指。AirPlay分为原生版和音悦台合作版两大版本，前者更注重音频的播放，后者则强化了MTV元素。软件可分别打开水晶迷你主控及歌词窗口，采用了自主开发的Zion图形架构及音频引擎，以及图形外壳与音频核心相互分离的设计。从AirPlay音悦台合作版的试用状况来看，它不愧为一款简洁明快的网络MTV电台播放方案，只需用鼠标轻轻一指，便可倾听“华语、欧美、新歌、韩流”等不同类别的歌曲，而鼠标指针离开播放界面后MTV将同步展示。软件的整体效果相当出众，值得重点推荐。



AirPlay不仅可以听，还可以看

2.AIMP

主页：http://www.aimp.ru/

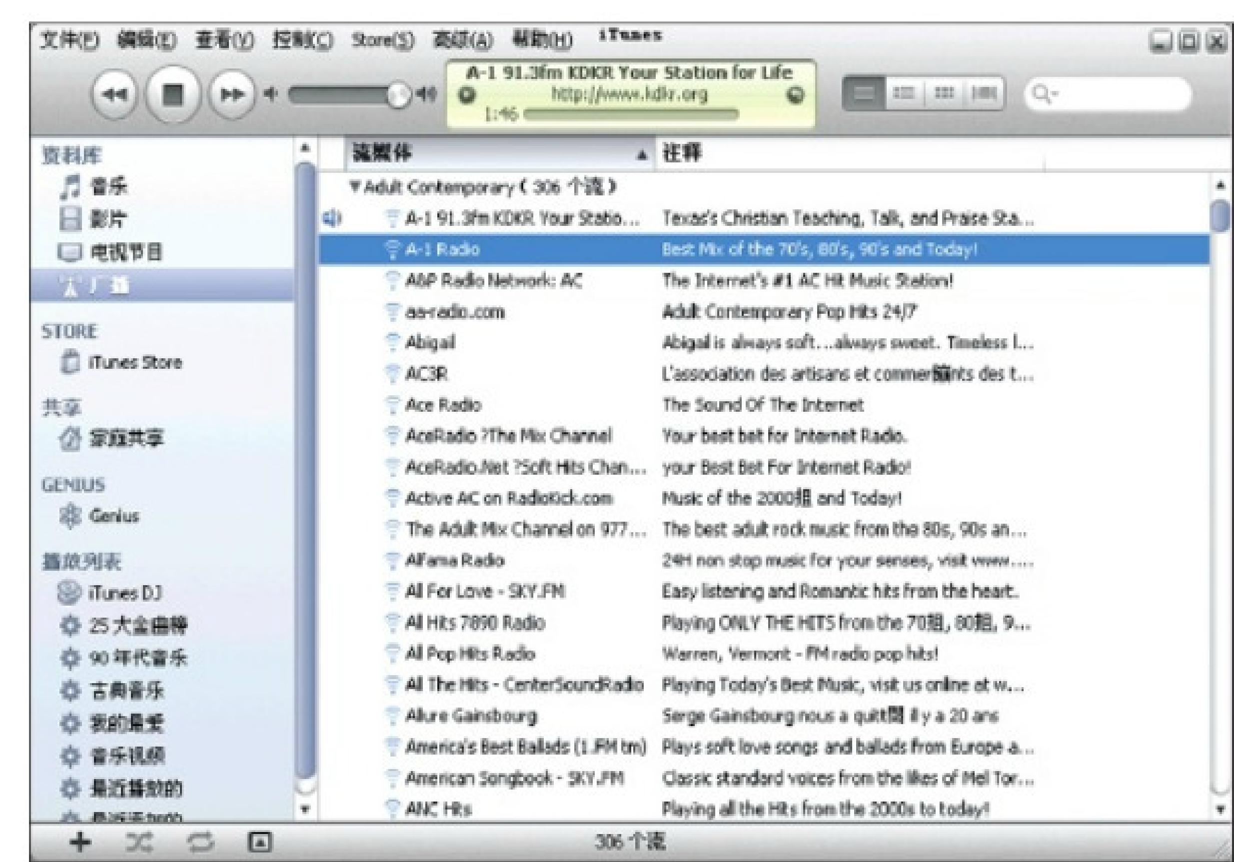
AIMP是一款支持中文的音频播放器、电台播放平台，具有资源占用率低，功能强大且音质清彻的特点。软件不仅操作简单，而且扩展性能极佳。AIMP支持音频转换、标签编辑、声音记录、皮肤制作等功能，可以播放绝大部分音频格式，包括无损音乐格式。软件既可播放本地音频，也可在“工具→互联网广播浏览器”中搜索电台资源，更可以直接选择“icecast”推荐的众多电台播放。所有的操作都能通过快捷键来实现，支持录制来自计算机中的声音。AIMP具备18频段的声音均衡器、可视化的窗口可以用多种视图显示节奏动态效果，值得喜欢尝鲜和对音质有较高要求的读者选用。

3.iTunes

主页：http://www.apple.com.cn/itunes/

iTunes是苹果推出的一款免费综合性娱乐中心软件，在Mac和PC平台上都有相应的版本。iTunes能管理和播放用户的数字音乐和视频，可以将新购买的应用软件自动下载到使用者所有的设备和电脑上。想要观赏视频或聆听音乐、广播时，不必在成堆的CD里翻找，也不用检查收音机是否电量充足，只需走到电脑、iOS设备边，打开iTunes，在主界面中选择“音乐”或“广播”，就可欣赏到数量众多的高质量音频内容。最新版本的iTunes已开始支持云服务，可将用户购买的音乐和节目储存在iCloud云端，通过多种设备随时随地欣赏这些内容。总之，iTunes是一款值得信赖的全能型媒体平台。软件的整体效果相当出众，值得重点推荐。





左图：AIMP是Winamp的良好替代者

右图：iTunes支持WiFi同步，可在同一个Wlan中让iPhone、iPad或iPod touch随时自动同步。同时，与目前最成功的民用云技术服务项目iCloud的有机融合也为iTunes增添了不少魅力，无论是苹果的忠实拥趸还是传统PC的用户都值得来体验一下。只要能够习增iTunes管理文件的风格，想必都会赞叹苹果公司在“用户体验”设计方面的老到功力

五、异域电台篇

曼妙的国外流行乐，世界各地的实时新闻评论，笑料不断的脱口秀……来自异域的文化和身边的传统文化碰撞总能带来很多新鲜的感受。承载了异域文化的国外音乐拥有着独特的魅力，已经成为了左右当代音乐流行趋势的主导因素。

由于这些电台的服务器多在国外，所以如果网络环境不佳，加载慢和断线重连是常有之事，但确实物有所值。

1．TuneIn

主页：http://tunein.com/

TuneIn是RadioTime Inc开发的一款网络收音机软件，支持包含中文在内的21种语言。可以收听在线音乐、广播及访谈等节目（可以录制），支持时下相当热门的各类电台。除了网页版之外，软件版的TuneIn支持iPhone、Android及BlackBerry等多种掌上平台。有详细的节目分类，支持边收听边搜索、定时录音和书签功能。播放效果和链接速度都中规中矩，值得喜欢尝鲜的读者一试。

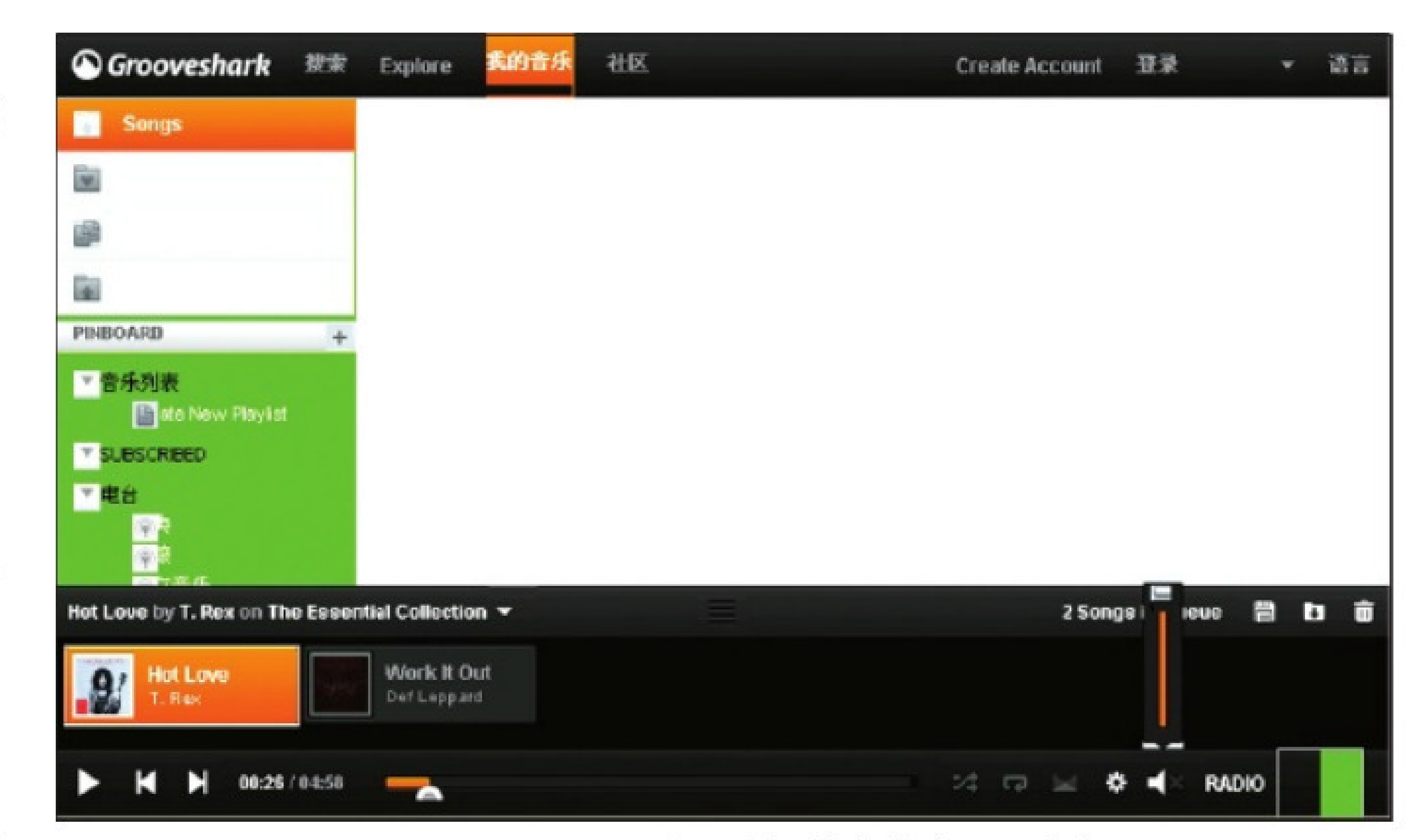


TuneIn在国外很流行，在国内使用则会有一些小Bug

2．Grooveshark（鲨客）

主页：http://grooveshark.com/

Grooveshark是一个国际性的音乐搜索引擎、在线音乐流媒体欣赏和音乐推荐系统等多种服务合一的平台，电台类型丰富，用户可免费在线收听音乐，并支持将歌曲添加到播放列表。在这个网页平台中，用户可以管理自己的音乐库，可以上传喜欢的音乐，并在任何能上网的地方收听。所提供的音乐基本上都是自身提供，而不是来源于第三方网络，具有社区版块，适用性和可玩性都有保障。



Grooveshark是国际上最火爆的在线音乐平台之一

3．Last.fm

主页：http://cn.last.fm/

Last.fm是Audioscrobbler音乐引擎设计团队的旗舰产品，是世界上最大的社交音乐平台。用户将曲目“记录”到Last.fm的服务器上，音乐库里有超过1亿首歌曲，Last.fm可通过每个用户的音乐收听情况单独提供个性化推荐、联系品味相近的用户、提供定制的电台广播及更多其他服务。最重要的是，与很多带有地域性色彩的电台平台不同，这款平台的开放性是相当不错的。



每个月，来自全世界的2000万用户都会在Last.fm上寻找、收听并谈论自己喜欢的音乐

后记

夜阑卧听风吹雨，风雨化歌入梦来，一生中很多歌曲都会带给我们深刻印象，让我们在听与播的过程中感悟。当我们在寂静的长夜中打开网络电台，开始整理、聆听自己欣赏的音乐频道时，也便开启了一段属于个人的感性之旅。

播放器OUT了 手机音乐耳机之选

■四川 闻钊
辽宁 小黑

主流的手机、MP4、MP3听歌都很方便，可是它们自带耳机的音质普遍不高，发挥不出设备音质方面的全部实力，要想更好地享受音乐，就有必要购买一款以音质见长的耳机。常见智能手机的音质和低端MP3、中低端MP4类似，为这些产品选择耳机也是很多朋友比较关心的话题。如果你也是个实用主义者，就找时间购买一款性价比较高的耳机吧，它会给你的音乐世界增光添彩。

一、手机耳机选购原则

1.为什么买高性价比耳机？

耳机根据定位不同，价格上也有很大差异，以笔者的个人经验，随着价格升高，音质提升渐渐不那么明显了。举例来说，在播放设备比较普通的情况下，把50元的耳机升级为500元的，你会立刻察觉，并为音质的巨大改善而惊喜，但如果从500元的耳机升级到2500元级别，那么除了细微之处的变化外，多数人不见得能立刻察觉出耳机的不同。高端耳机的品质出色，可惜它们性价比不高，更不适合与我们使用的智能手机搭配。我们常用的手机大多不太追求音质，音乐从数字信号转换为模拟信号过程中会损失很多信息，失真比较明显。所以当我们购买耳机时，只要不打算成为音乐发烧友，就没有必要追求高端。100～500元价位的耳机或许对发烧友没有


三星手机自带的入耳式耳机，不太适合用来欣赏音乐



便携式MP3自带耳机的音质通常极差

什么诱惑力，但这一价位产品中也有性价比极高的产品，适合与手机搭配。

输出功率与大耳机的问题

手机的音频系统并不复杂，受到元器件性能、功耗、成本等方面的限制，它们不可能做到音质和输出功率两全其美，就算有部分产品标榜“超强推力”，也必定在信噪比等方面做出了让步，严重牺牲了音质。换句话说，我们的手机并不适合与高端头戴式耳机搭配，低阻抗、高灵敏度的“小塞子”才更适合它们。即使有少数依靠炒作“大输出功率”的手机，能让耳机发声的音量比较大，也会让用户听起来会很不舒服，容易产生听觉疲劳。

2.适合手机的耳机

单指音乐功能时，手机和MP3、MP4一样，都可以看成是多媒体播放器，不过低端的MP3产品大多使用专用解码芯片，直接读取文件后解码播放，中高端MP4则更类似智能手机，例如HTC的高通平台手机，它们采用通用解决办法，即以ARM核心处理器作为关键元器件，配合操作系统实现影音播放功能，没有独立的音频芯片。当然强调音乐功能的智能手机中也常搭载专门的音频芯片，例如苹果iPhone 4s、三星i9100、魅族MX等，但有了高性能处理器的支持，综合能力与低端MP3中的解码芯片已不可同日而语。


魅族MX集成的欧胜WM8958音频芯片

不管采用哪种办法，当涉及到音频系统时，除了看产品本身支持哪些格式外，信噪比（SNR）、总谐波失真（THD）、输出功率都是需要我们关注的。信噪比越高、总谐波失真越小，回放时声音中的杂音越少、音质越高。在其他指标相同的前提下，输出功率更大，播放器就可以推动阻抗更高、灵敏度更低的耳机。我们了解播放器的特点后，就可以根据以下几点选择耳机了：

（1）任何播放器包括手机，甚至是高端智能手机都避免不了噪声，例如“底噪”（不播放音乐也会听到类似信号干扰的“咝咝”声），输出功率高的播放器尤其明显，使用高灵敏度、低阻抗的耳机时也会出现。如果你的耳朵比较灵敏，又非常讨厌那种声音，应该选择灵敏度稍低、阻抗稍高的耳机。

（2）智能手机一般都拥有声音均衡器，例如通过增益低频来提升低音效果。如果你是个“低音控”，喜欢节奏感很强的音乐，可以考虑购买中频和低频素质较好的耳机，让播放器的功能得以发挥。

（3）智能手机不仅可用软件调节声音，还可以收听广播，进行语音通话。正因人声占比重较高，所以我们应购买中频表现突出的耳机。

音频芯片影响音质

就像声卡会影响音质一样，手机和MP3、MP4等产品一样，也有和声卡作用类似的芯片，在工作时芯片要处理数据，并将它们交给自身集成或板载的DAC（数字模拟转换器），再经信号放大后由耳机发声，它的好坏是决定音质的重要因素。瑞声科技（AAC）、凌云逻辑（Cirrus Logic）、德州仪器（TI）、欧胜（Wolfson）、雅马哈（Yamaha）等公司都提供智能手机上使用的音频芯片，也可以根据客户的要求定制，所以说并非哪家的芯片一定最好，我们需要看到具体的技术参数才能下结论。不过实际情况是，很多时候我们购买的产品并未标明具体音频芯片的型号和参数，商家只宣传芯片由哪家公司提供或代工，刻意回应技术上的细节。这种情况下我们只能寄希望于媒体或由民间人士提供拆解图。



在Cirrus Logic官网上，我们可以很快查到某款芯片的参数概要，还有详细规格表提供下载

二、6款Made for iPhone耳机对比选购

对于喜爱苹果iPhone手机的朋友而言，可能玩一段时间后，新鲜劲儿过了，就会对它的诸多缺点不满起来。特别是喜欢听歌或经常使用免提通话功能的用户，相信都会对iPhone手机附带的耳机音质感到不满。当然，由于苹果风潮的席卷，用户想在市场上购买到一款替代耳机并不困难，因为支持iPhone免提通话功能的耳机比比皆是。不过，正所谓“乱花渐欲迷人眼”，究竟哪一款耳机更为理想呢？消费者往往无所适从。鉴于此，笔者今天就为大家介绍市场上销售的6款主流“苹果手机专用”（Made for iPhone）耳机，并对其音质、功能做一简单对比。

1.什么是Made for iPhone耳机

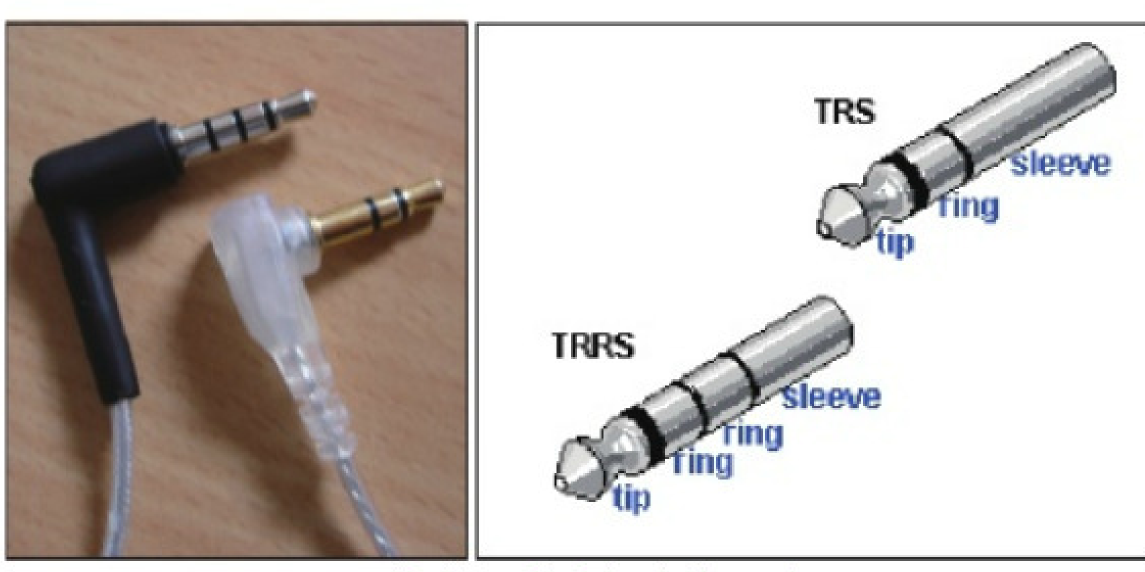
大家都知道，手机使用的耳机通常是指能够提供免提通话功能的耳机。这种耳机除在耳机连接线上设有麦克风（话筒）外，音频插头其实也采用了独特的设计。以支持苹果iPhone免提通话的耳机为例，其插头使用4节式的3.5mm音频插头，跟一

般只用于听歌的3节式插头不一样。

具体而言，传统的3节式3.5mm音频插头，一般通称为TRS（Tip-Ring-Sleeve）Connecter，从顶端的第一节数起为左声道、第二节为右声道，第三节则为电源接地线。而苹果iPhone手机所采用的4节插头，则称为TRRS（Tip-Ring-Ring-Sleeve），即在原来3节的基础上多加一节，以作免提通话等相关通讯功能之用。由此iPhone用户可借助于免提耳机来听歌、接听来电和调整音量，甚至还可以操作其他功能，例如挑选歌曲等。

目前市面上已有大量印着“Made for iPhone”标记的数码配件产品销售。顾名思义，“Made for iPhone”表示该款电子配件是专门为连接苹果iPhone手机而设计的，且经开发人员认证符合苹果公司的性能标准。

在苹果公司的官方网页“关于iPhone、iPad和iPod配件”一页内就专门提到：为确保获取最佳体验，Apple为配件制造商制定了特殊的兼容性要求。凡是经设计和认证可兼容的产品，包装上都会贴有“Made for”标签……。因此，当消费者购买具有“Made for iPhone”字样的耳机产品时，其质量应该都会有一定的保证。



4节式和3节式插头的区别



iPhone配件认证标志

iPhone手机快捷音乐操作功能

按+/-键：调整音量
中央键长按：语音拨号/拒绝接听来电
中央键单按1下：接听/播放音乐/暂停音乐
中央键连按2下：下一首音乐
中央键连按3下：上一首音乐

2.苹果iPhone专用耳机的选购要点

正如前面所说，普通消费者只要选购一款具有“Made for iPhone”标记的耳机，就能够正常发出声音和支持苹果手机的部分操作功能。不过，如果你对耳机的音质和功能有更高要求的话，还可以参考以下的选购要点。

（1）注意耳机的阻抗值

现在市场上的“Made for iPhone”耳机型号众多，便宜的二、三百元一副，贵的则要两三千元甚至更贵。一般而言，其区别主要在于各个厂商使用的技术和发声单元（又称驱动单元）不同。至于技术规格，通常耳机的阻抗值为16Ω，灵敏度达到100dB以上，就完全能够应付iPhone手机输出的音频功率。

但是，如果追求音质的用户想选购其他的高档耳机（非苹果手机专用），则更应注意耳机的技术规格。如果使用iPhone手机作为播放器，耳机的阻抗值不应超过26Ω，灵敏度宜低于100dB。否则，使用iPhone作播放器的话就会显得很吃力，有“推不动”的感觉。

（2）使用iPhone手机免提配件（线控器）

如果你平时已经习惯使用某一款耳机，但该耳机并未设计有手机免提通话功能，这时不妨在市场上另外买一个内置麦克风的耳机线控器（又称免提延长线），用它连接普通耳机，再连接到苹果手机上，同样可以使用iPhone手机的免提通话功能。

不过，选购线控器时，用户特别要注意其长度。如果线控器有一定长度，在连接耳机后就会变得更长，使用时或许会引起不便。

（3）Made for iPhone耳机不适用于其他手机

其实除了苹果的iPhone，其他品牌手机的耳机也大都采用4节式3.5mm耳机插头。不过用户要注意区分的是，适合其他品牌手机使用的免提耳机，



Shure（舒尔）线控器 Music Phone Adapter



Audio-Technica（铁三角）专为iPhone通话设计的线控器AT335i

并不适合苹果iPhone使用。像笔者测试过Motorola、Sony Ericsson及HTC等品牌的原厂耳机，发现这些耳机插头的第3节及第4节长度跟苹果专用耳机有所不同。

反之，笔者尝试把苹果手机专用耳机用于其他品牌的手机，发现所支持的功能也各有差异，具体如下：

手机型号	功能
HTC DesireHD	可操作听歌及通话，但不能调音量大小。
HTC Wildrire	听歌功能正常，通话时可听到对方声音，但不能通过麦克风对话。
Sony Ericsson Xperia X10	只可听歌。
Samsung Galaxy S	播放歌曲效果差，所有通话功能均不支持。
Motorola Milestone	播放功能正常，通话时只能听到对方的声音，但不能使用麦克风。

3.苹果手机专用耳机代表产品简介

（1）Altec Lansing MZX406

Altec Lansing（奥特蓝星）是一家美国的著名音响品牌，该公司近年来专注于推出个人电脑上使用的音箱，同时也推出便携式音响产品。MZX406是专门为iPhone手机设计的入耳式耳机，特大的耳机外壳内藏了平衡电枢式的9mm钕磁铁发声单元，能输出音场开阔、动态分明的音频信号。


Altec Lansing MZX406

音色取向：低频雄厚，音场广阔。

参考价格：499元

（2）Audio-Technica ATH-CH400i

日本耳机品牌Audio-Technica（铁三角）专门为苹果iPhone手机推出的ATH-CK400i耳机，除采用独家驱动单元发声，保持高保真音色外，还内置全方向的指向性麦克风，让听歌和通话质量均同样清晰。


Audio-Technica ATH-CH400i

音色取向：3频平衡，高音出色。

参考售价：380元

（3）EOps Noisezero ioi Bencid-the-neck

美国品牌Eops推出过几款以歌手命名的Crossover（跨界）耳机。该公司旗下最新推出的入耳式耳机i0i Benind-the-neck，采用9mm钕磁铁单元，配合独有的2x BassReflex技术，可大大增强低音效果。此外，该耳机为长短线设计，方便用户挂在脖子上使用。


EOps Noisezero ioi Bencid-the-neck

音色取向：中频和低频较出众。

参考售价：399元

（4）JVC HA-FR50

日本JVC（胜利）公司目前生产的耳机产品中，只有这款HA-FR50耳机支持iPhone手机的免提通话功能。它走的是平价且年轻的设计路线，采用独特的弧形外壳设计，适合不同用户的耳形，能确保用户长时间佩戴仍感觉很舒服。其耳塞部分采用了高弹性和柔软的记忆耳绵（泡沫硅胶）制造，将耳塞放入耳道内就能阻隔外部噪音。


JVC HA-FR50

音色取向：中频有力，低频沉实。

参考售价：350元

（5）Logitech Ultmate Ears 200vi

2008年，Logitech（罗技）公司正式收购专业级耳机品牌Ultimate Ears（UE）。近期UE推出的一系列入门型号耳机，包括200vi、300vi及400vi等均印有Logitech商标。

200vi除保留UE耳机一贯的优秀音色表现外，外观设计也更富有色彩变化，让消费者以入门级价格就能尝试UE平衡的音效表现。

Logitech Ultmate Ears 200vi

音色取向：中频、低频效果明显。

参考售价：280元

（6）Philips SHE9757

荷兰Philips（飞利浦）公司专门为苹果iPhone手机设计的SHE9757耳机，采用了一种名为"Angled Acoustic Piep"的设计来配合人体耳道构造，用户佩戴时能稳固舒适地紧贴耳朵，并加强隔音效果。即使在低音量下，仍能确保把最佳的音色传送到用户

Philips SHE9757

双耳中。

音色取向：高频及中频的人声突出。

参考售价：430元

6款苹果手机专用耳机技术规格比较表						
型号	Altec Lansing MZX406	Audio-Technica ATH-CH400i	EOps Noisezero ioi Benind-the-neck	JVC HA-FR50	Logitech Ultmate Ears 200vi	Philips SHE9757
发声单元	9mm钕磁铁单元	8.8mm驱动单元	9mm钕磁铁单元	8.5mmz强化钕磁铁单元	厂方未提供	8.6mm钕磁铁单元
频率范围	20Hz~20kHz	20Hz~20kHz	20Hz~22kHz	8Hz~23kHz	20Hz~15kHz	5Hz~23.5kHz
阻抗	16Ω	16Ω	16Ω	16Ω	16Ω	16Ω
灵敏度	113dB/w	100dB/w	厂方未提供	102dB/w	107dB/w	103dB/w
线长	1.2米	1.2米	1.12米	1.2米	1.15米	1.2米
重量	13g	13g	12g	13g	12g	13g
耳机颜色	黑	白、红、蓝、绿、粉、红、黑	黑金、黑银、黑、黑红	粉红、灰、蓝、黑	红、蓝、黑	银白

4.6款代表耳机产品对比测试

前面了解过6款苹果手机专用耳机的技术特点和功能特性后，相信大家更感兴趣的是它们的实际使用效果如何？为此，笔者专门进行了一番简单的对比测试，以下测试结果为笔者个人的一些观感，仅供大家作为参考。

（1）音色表现

笔者使用一部苹果iPhone 4手机播放多首流行歌曲，以测试耳机的动态范围、音乐感，以及重现乐器、歌手的音色表现。

Altec Lansing MZX406

人声和背景音乐的音场都很开阔，但声音不够响亮，显得不太清晰，而低频部分则有点“过火”，当然喜爱低音的流行音乐用户可能会比较中意。

JVC HA-FR50

这款耳机的高音部分接近于在录音室里听到的效果。但低频爆炸力太强，有些掩盖了高频和中频的声音。如果用来听演唱会，可能会因音乐太强而使人声变弱。

Audio Technica ATH-CH400i

这款耳机的高频、中频、低频等3个频段都比较均衡，尤其是高音非常清晰。中音部分的人声有类似在录音室中听的感觉，但整体音乐感不够强。

EOps Noisezero ioi Bencid-the-neck

这款耳机重现的乐器声清晰，也听得出音乐的层次，但低频力度不强，下潜深度也不够。

Logitech Ultmate Ears 200vi

这款耳机的动态范围不错，节奏感爽朗，乐器的每个音节都相当干净，声音清晰度相当高。整体来讲，笔者个人的感觉是比较好听，低频量感也相当充足。

Philips SHE9757

这款耳机的高频和低频部分能发挥出应有的表现，尤其是高音部分比较明亮。但中频的人声不够突出，听Live版现场音乐会可能效果会好一些。

（2）功能比较

除了音色很重要之外，一款耳机的其他功能如：隔音效果、通话清晰度、线材质量和佩戴舒适度，都是选购时需要考虑的因素。

Altec Lansing MZX406

隔音：隔音效果不错，漏音现象属于可接受范围内。

通话：收音清晰，能清楚听到对方的讲话。

线材：线材的材质柔软，不容易造成听诊效应。

佩戴：耳机外壳太大，而且耳塞较硬。

小结：作为美国品牌耳机，Altec Lansing的耳机对于中国人而言显得体积过大，戴上后会感觉不太舒服。不过在通话效果方面，由于麦克风的位置设计得恰到好处，用户通话时不需要特意将它放到嘴边，就能清晰地跟对方交谈。

> **听诊效应**
>
> “听诊效应”通常出现在入耳式耳机上。原因是入耳式耳机非常贴近耳道，当外来物体碰撞到线材，轻微的碰撞声会通过线材传输至耳机外壳和耳塞，此时用户就会听到“啪啪”声，类似于医生使用听诊器聆听人体心跳的声音。这种因物品碰撞线材而传输到耳道的声音，就是所谓的听诊效应。

Audio Technica ATH-CH400i

隔音：隔音能力一般，但没有出现严重的漏音情况。

通话：通话最清晰，而且所接收到的杂音不多。

线材：线材柔软，听诊效应不太严重。

佩戴：耳机重量轻，而且形状设计上能配合不同耳形。

小结：整体而言，在6款耳机中，Audio Technica耳机的语音最清晰，轻盈的外壳也便于使用。

EOps Noisezero ioi Bencid-the-neck

隔音：有隔音不足和漏音现象。

通话：麦克风设在右耳机线上，通话清晰。

线材：线材用软胶制成，几乎没有听诊效应。

佩戴：耳机体积小巧，长时间佩戴也感到舒适。

小结：Eops耳机虽然在国内的知名度要低一些，但整体而言有不错的表现。尤其是耳机线材有着非常好的抗听诊效应能力，长短线设计也方便挂在脖子上，值得称赞。

JVC HA-FR50

隔音：采用记忆耳塞棉，但隔音效果一般。

通话：通话清晰干净。

线材：线材较硬，但没有因此出现听诊效应。

佩戴：耳机设计小巧，佩戴舒适。

小结：在功能测试中，这款耳机没有什么严重的问题出现，表现很平均，而且它的优点是设计可爱，迎合了年轻人的口味。

Logitech Ultmate Ears 200vi

隔音：把音量调到最大也没有漏音情况。

通话：通话时人声不够明亮。

线材：耳机线较硬，很容易造成听诊效应。

佩戴：耳机轻巧，佩戴舒适。

小结：这款耳机的隔音能力最强，但耳机线比较容易产生听诊效应，可能会影响通话和听音乐。

Philips SHE9757

隔音：隔音方面有不错的表现，也没有漏音情况。

通话：通话清晰，不会接收到太多的环境杂音。

线材：用手触碰线材时，有少许听诊效应问题出现。

佩戴：人体工学设计的外壳，贴耳舒适。

小结：Philips SHE9757耳机有一点隔音不足的缺点，但外形却最贴耳，即使在走动的情况下，耳机仍可紧贴用户耳边。

笔者建议有需要的苹果玩家不妨都选购一款专用耳机，畅享苹果数码产品的乐趣。至于选择哪个品牌的耳机产品则属见仁见智的问题。以本文介绍的产品为例，笔者个人的感受是，UE不愧是耳机界的老大哥，其音色表现有较为突出的优势，虽然它的线材容易出现听诊效应，但瑕不掩瑜，仍然不影响整体效果，而且价格比较便宜。当然，正所谓“萝卜青菜、各有所爱”，相信各位“苹果控”都能选到自己最适合的“Made for iPhone”，而其他手机音乐用户也可从我们的介绍中得到启发，选择自己的Made for Android/Windows Phone/Symbian耳机！

二、6款适合非苹果手机的耳机

相对于较为独特的iPhone接口而言，目前的非苹果手机接口已趋近统一，曾经使用数据接口的索爱手机和钟情于2.5mm规格的摩托罗拉等品牌，也投入了3.5mm标准耳机/耳麦的阵营，所以这些手机的耳机选择较容易，很多其实就是在MP3、MP4时代已经广受好评的系列或产品。

1.产品简介

（1）Shure SE115

舒尔（Shure）是一家美国公司，最初靠话筒起家，历任美国总统，包括肯尼迪、尼克松和克林顿都曾选用舒尔的麦克风发表重要演说。SE115专为MP3等小型播放器设计，动圈驱动单元音质表现良好，隔音设计可以阻挡一部分外部噪声，多种可选颜色非常适合年轻人。2007年时英国《What Hi-Fi》杂志就曾给予SE110极高的评价（SE115可认为是它的彩壳版），评为当年最佳入耳式耳机。



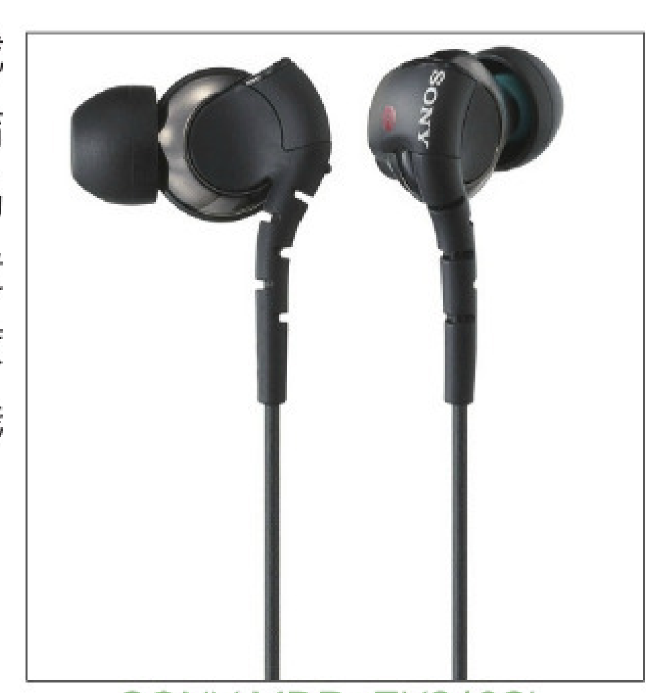
Shure SE115

音色取向：温暖细腻，中低频突出。

参考售价：499元

（2）SONY MDR-EX310SL

索尼旗下的EX系列耳机走的是监听风格，尽管MDR-EX310SL是其中的入门级产品，却保持了这个系列的出色做工和优秀音质表现。EX310SL外观科技感足，直径13.5mm的驱动单元加上入耳式的设计，可以让使用者体验到生动、清晰的声音。EX310SL佩戴比较舒适，其垂直入耳式结构，使用大尺寸驱动单元仍能确保最佳的贴合性与舒适性。它还带有一个导线长度调节器，有效避免出现导线缠绕等情况。



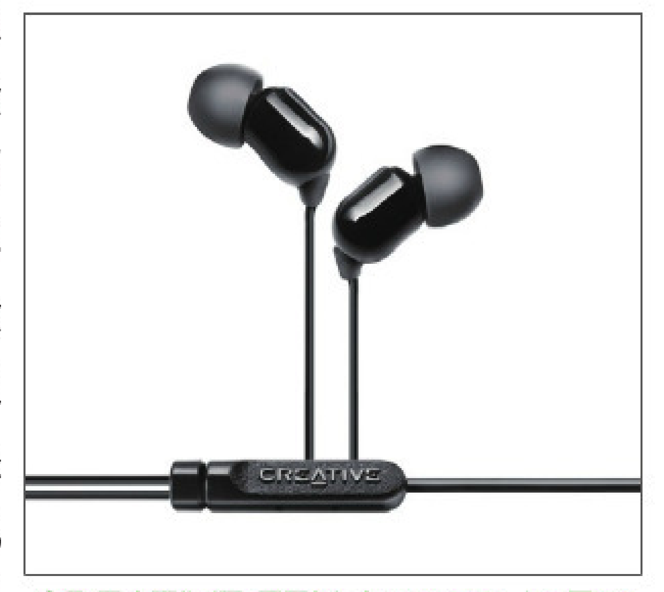
SONY MDR-EX310SL

音色取向：高频靓丽，低频速度快。

参考售价：399元

（3）CREATIVE ZEN Aurvana In Ear

创新Creative Aurvana In Ear具有独特的声学设计，“AuraSeal”噪音隔离技术号称能降低90%的环境噪声，配合人体工程学设计，外出佩戴不仅舒适而且还能避免环境干扰。耳机提供了一个便携收纳盒与耳机换塞和清理工具，附件配置相当实惠，作为一款比较便宜的动铁耳塞，这款产品在做工方面表现出了超乎售价的一面。



CREATIVE ZEN Aurvana In Ear

音色取向：中高频声音密度高，声音瞬态表现好。

参考售价：299元

（4）Pioneer SE-CL521

先锋（Pioneer）在音频领域有一定经验，自2009年进入中国市场以来，先后推出了几款性价比不错的产品。SE-CL521是2011年发布的一款面向年轻人的产品，它造型小巧并有多种颜色可选。SE-CL521略带倾角的导管与内部驱动单元成垂直角度，据称可改善音质，提升佩戴舒适度。另外，耳机也采用了先锋的“双层振膜技术”，即耳机振膜上有特殊涂层，官方称可降低共振、提供更好的还原效果和音质。


Pioneer SE-CL521

音色取向：声音直白，人声有感情。

参考售价：179元

（5）Beyerdynamic DTX60

拜亚动力（Beyerdynamic）是一家德国厂商，在专业监听领域有很好的口碑，这款耳塞发布于2009年，是该系列中的最低型号。如今比DTX60更高型号的DTX80、DTX100已停产，替代型号纷纷转攻苹果产品，唯独DTX60留存下来。DTX60外壳为塑料材质，做工较为精致，没有毛刺感。



Beyerdynamic DTX60

音色取向：音色圆润，中高频解析力较好。

参考售价：169元

（6）Edifier H280

漫步者（Edifier）早期的H260给人的印象很深，它当时售价在200元左右，由丰达ODM设计和制造。2011年漫步者发布了H280，是其“H”系列（高性能立体声耳机）的最高型号，完全由漫步者设计生产，价格也非常亲民。H280的外壳采用金属外壳，有4种颜色可选，采用阳极化处理，质感较好。


Edifier H280

音色取向：高频干净，人声饱满。

参考售价：68元

2.产品音色和功能测试

以下测试选择了索爱st18i、三星i9100、iPod Touch3，并使用了笔记本电脑的内置声卡输出对比，以确保各耳机的表现不会受到播放器素质的影响。需要说明的是，这些耳机由于价位的差别，声音并没有很大的可比性，因此笔者只对它们的音质做了简单总结，希望大家选购耳机尽量试听一下，确保耳机和播放器搭配使用时发出的声音没有明显短板。

6款高性价比耳机技术规格比较表

型号	Shure SE115	SONY EX310SL	CREATIVE ZEN Aurvana In Ear	Pioneer SE-CL521	Beyerdynamic DTX60	Edifier H280
发声单元	第二代微型动圈发声单元	13.5mm驱动单元	双钕磁铁单元	9mm驱动单元	9mm钕磁铁单元	厂方未提供
频率范围	22Hz～17.5kHz	5Hz～25kHz	20Hz～20kHz	10Hz～20kHz	15Hz～20kHz	20Hz～20kHz
阻抗	16Ω	32Ω	42Ω	16Ω	16Ω	32Ω
灵敏度	105dB/w	115dB/w	115dB/w	104dB/w	104dB/w	100dB/w
线长	1.36米	1.2米	1.2米	1.2米	1.2米	1.3米
重量	30g	7g（不含导线）	13g	4g（不含导线）	25g	11g
耳机颜色	黑、蓝、红、粉	黑、白	黑	黑、白、蓝、红	黑、白	蓝、紫、粉、灰

（1）音色表现

Shure SE115

高频不是SE115的强项，解析力明显削弱，显得不够明亮通透，不过它的高频声音不毛刺，听感较好；中频是它的优势，密度高、质感好，人声富有情感，男女声都会表现得很鲜活，恰到好处的音染令它非常耐听；SE115的低频量感

足，下潜和动态表现出色，但如果你不太喜欢略微“轰头”的感觉，可能不会喜欢它的声音。

SONY MDR-EX310SL

MDR-EX310SL的人声有些“散”，结像力不是很出色，你会感觉歌手的位置有些飘忽，不过它细腻柔美的声音会令你在听女声时不自觉地微笑。耳机高频明亮，解析度出色，初听时可能会觉得有些尖锐，煲机一段时间后就会改善。充实快速的低频使EX310SL优于同价位其他产品。

CREATIVE ZEN Aurvana In Ear

与同价位的动圈耳机相比，Aurvana In Ear的高频密度、延展性表现更好，大音量下瞬态优势明显，不像一般入门级动铁耳机那样尖锐。不过由于缺少了一些音乐的味道，它的高频似乎不那么耐听。中频是这款耳机的优势，人声扎实中庸，它的结像力也很出色，你可以清晰地感受到歌手的位置。低频是弱项，Aurvana In Ear量感少，质感尚可，不太适合用来听摇滚乐。

Pioneer SE-CL521

SE-CL521保持了先锋的声音特点，其声音直白，整体呈中性。中高频是其优势，高频有一定的向上延伸，稍有的毛刺感也还在可接受范围内。耳机的人声偏薄，结像稍远，听起来感觉纤瘦单薄，不过感情依然比较丰富真实。中频人声总体来说比较出色，当然这是相对于同一价位的其他产品而言。耳机低频方面下潜不深，量感却比较充沛，弹性和质感都比较出色，声音紧凑，动态表现令人满意，基本符合表现流行音乐的需求。

Beyerdynamic DTX60

可能是为了与同系列其他型号做区分，DTX60的三频非常不均衡，高频和低频被人为地拉高了，导致人声显得比较靠后。DTX60不太适合用来听以人声为主的流行音乐，它表现乐器时会更好听，尤其架子鼓的声音可以用“震撼”来形容。

Edifier H280

这款耳机高频解析力较好，但总体来说由于H280偏向于中低频，导致高频显得较为暗淡。H280的中频有一定层次感，动态响应比H260还要好。H280低频量感足，不过下潜和瞬态表现都不太出色，往往会显得低频浑浊，而连接笔记本电脑后情况有所好转，这说明它不太容易驱动。

（2）功能比较

Shure SE115

隔音：同价位中隔音能力出色。

线材：线材较硬，听诊效应不严重。

佩戴：耳机小巧轻盈，绕在耳后佩戴比较舒适。

小结：Shure SE115采用其第二代动圈单元，声音表现有一定提升，低频方面量感十足，人声也有着不俗的表现。这款耳塞属于欧美派系，声场宽阔、声音温暖，适合流行乐、DJ、摇滚类音乐，临场感较好。

SONY MDR-EX310SL

隔音：耳塞隔音效果出色，几乎没有漏音。

线材：线材柔软，还可使用导线长度调节器。

佩戴：混合硅胶耳塞长时间佩戴也不会感觉不适。

小结：MDR-EX310SL做工精致，视觉上给人感觉物超所值。耳机音染很少，对女声的表现要好于男声，大尺寸单元的入耳式耳机在高频和低频表现都会给你带来惊喜。与同系列的MDR-EX510SL相比，这款耳机的性价比显得格外突出。

CREATIVE ZEN Aurvana In Ear

隔音：隔音效果极好，可在飞机上使用。

线材：线材较硬，听诊效应比较明显。

佩戴：硅胶耳塞套柔软，较好贴近耳部又不挤压耳道。

小结：ZEN Aurvana In Ear曾经的售价达到了700元左右，在经过一次又一次调价后，它的性价比已非常高。由于定位原因，耳机三频不够均衡，其中频可圈可点，男女声都能展现得不错。

Pioneer SE-CL521

隔音：隔音效果良好，可以阻挡大型交通工具的大部分噪声。

线材：线材柔软但较粗，打理起来比较麻烦。

佩戴：佩戴比较舒适，听诊效应不明显。

小结：这款耳机适合听流行音乐，它的外观时尚却不张扬，在同一系列耳机中性价比最高。

Beyerdynamic DTX60

隔音：佩戴不好容易漏音，可通过更换硅胶套解决。

线材：线材细而柔软，听诊效应不明显。

佩戴：耳机较轻，佩戴比较舒。

小结：DTX60可与MP3、MP4等设备搭配，但并不算十分好推。如果你的设备中频比较突出，会让它发出的声音更好听。

Edifier H280

隔音：入耳式设计隔音效果不错。

线材：线材较粗，听诊效应明显。

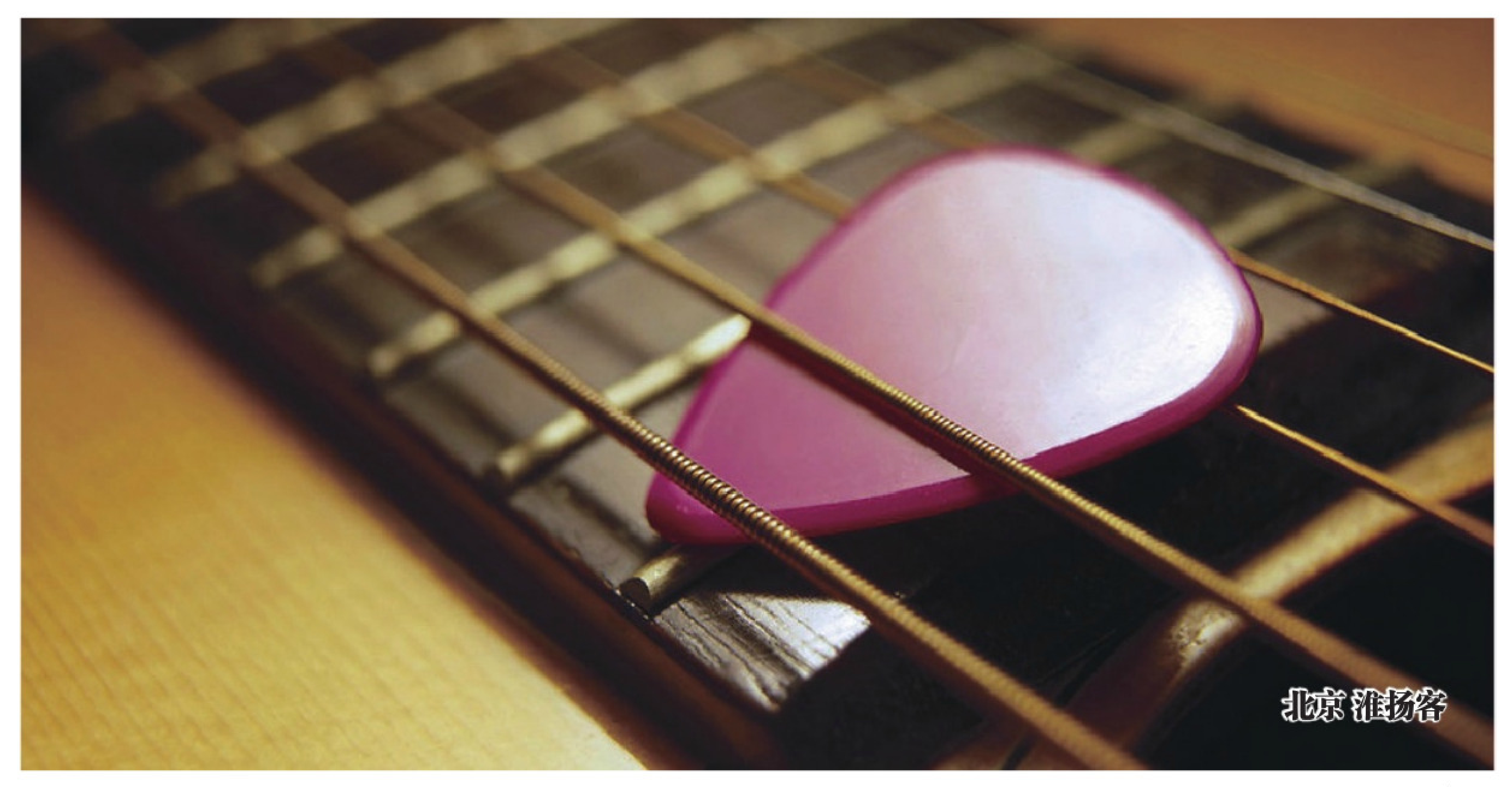
佩戴：左右耳机线一长一短，绕后佩戴舒适。

小结：H280是一款非常出色的入门级耳机，它的中低频表现较好，音质甚至可与150元左右的产品媲美，是性价比极为出色的一款耳机。

总结

受到硬件的制约，智能手机往往只适合与“小耳塞”搭配。也正因为这点，笔者选择的耳机相对都是比较易于驱动的，且它们的音质值得肯定，即使是价格最低的漫步者H280，也要比绝大多数播放器自带的耳机好上不少。大部分耳机为入耳式，户外使用时既可以阻隔噪声，还能避免自己影响到他人，是随身音乐的合理选择。动听的声音容易让人着迷，笔者希望大家都能从音乐中获得快乐，而不是迷信器材，忘掉了让我们快乐的原因是音乐本身。P

一份普通文艺青年的
非正式**音乐制作**报告



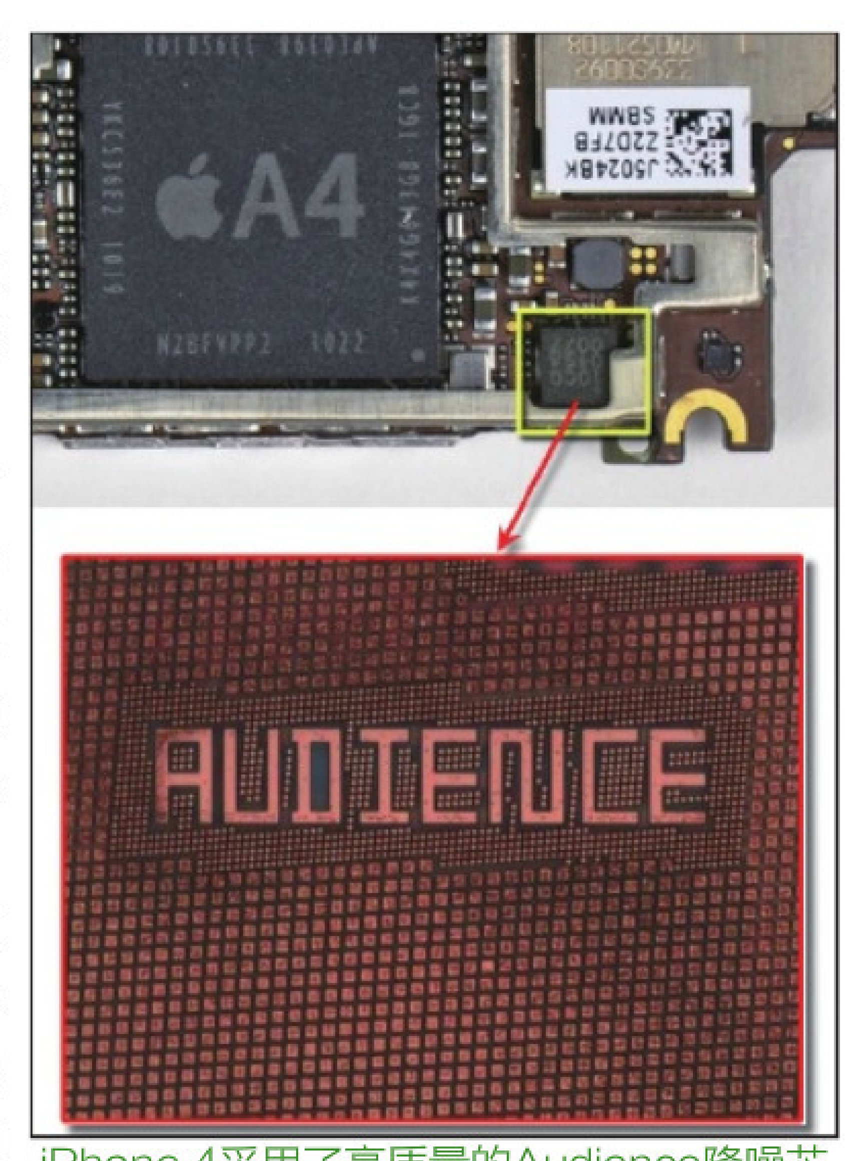
以笔者的观点，在所有的音乐作品未以专业途径录制、未经正式商业包装销售之前，我们所在从事的制作，就是普通的文艺的制作。或许你有一副金不换的好嗓子，或许你有一把铿锵的破吉他，抑或你有着常常出现的细腻敏感，希望将那些出现在你的世界中有特殊意义的声音，同样让别人也听到——你都需要在文艺的同时变得普通起来——拿起工具去录制，拿起工具去处理，把文艺想法变成现实作品。作为非正式报告，这篇文章强调的是实用与简单——你只需要简单选择与简单操作，就能获得“非正式”满意的作品。

一、便携录音设备

质量优秀的PC用麦克及声卡，能给录音质量带来明显提升。不过此类推介文章一向不少，感兴趣的读者可自行在互联网上搜索。而另一方面据笔者长年“非正式”录音的经验，坐在电脑前的心绪变化较大。业余者和专业者相比，一个重大的不如就是“稳定性”，假如你经常发现自己在开启电脑、打开录音软件、调好声卡/软件设置之后，刚刚上来的感觉突然九宵云外；又或者你觉得受电脑的限制，无法灵活选择录音位置，那么一款便携的录音设备，就应当成为你要考虑的选择之一。

录音笔无疑是这方面非常好的选择，在后文中将会提到，不过在这之前我们可以先来看一下，有没有可能将你最便携的设备——智能手机或是平板电脑——转化为录音设备。但凡使用过这些设备自带的录音功能，就会对其音质之低下留下深刻印象。这种情况来源于两个方面，一是其内置的麦克风通常只为通话质量而设计，灵敏度与频率响应参数都达不到高质量录音的要求；其二是这些设备自带的录音芯片、录音电路控制的质量较低，噪音、杂音等方面的缺陷令人难以满意。

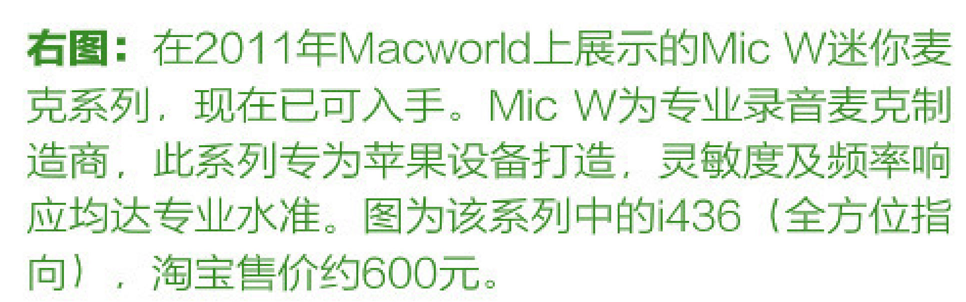
不过近年来随着智能手机、平板电脑整体性能的提升，以及其面向多方面应用进行设计的倾向，录音芯片的质量普遍有所提高。例如苹果iPhone 4和Google Nexus One都使用了语音芯片中性能非常突出的Audience降噪芯片。在这种情况下，我们如果要进一步提高这些设备的录音质量，就应当将眼光转向上述的第一个问题：**内置麦克的拾音能力**。



iPhone 4采用了高质量的Audience降噪芯片，便捷设备在录音方面的质量已大幅改进




左图：这种在淘宝上低于10元出售的Mini Mic，适用于iPhone、iPod touch、iPad等苹果设备。它可以明显改善麦克内置的发闷感，增加录音灵敏度，但其它方面的改善程度有限。






右图：在2011年Macworld上展示的Mic W迷你麦克系列，现在已可入手。Mic W为专业录音麦克制造商，此系列专为苹果设备打造，灵敏度及频率响应均达专业水准。图为该系列中的i436（全方位指向），淘宝售价约600元。





左图：由美国专业麦克制造商Blue Mic生产的iPhone/iPod专用外接麦克风Blue Mikey。该麦克利用了设备的电源/数据线接口，接收器部分可230度自由转动，在iPhone上使用需搭配专用录音软件“BlueFiRe”。目前该麦克可在淘宝店铺寻找代购，代购价约660元。

右图：如果你要想看起来更专业，那么意大利配件商IK Multimedia生产的手持式话筒iRig Mic一定更合你的需要。它采用电容式设计，适合个人录音，有近距离和远距离两种录音设置。该麦克目前可在淘宝店以约450元的价格购得，注意正版附送多款配套软件。




小提示：尽管这两个产品适用于大多数3.5mm音频接口的手机，但由于不同厂商可能会采用不同的4极式插头（每级的长度有异），在购买时仍需要问清楚兼容性，甚至可以直接上门试用，以避免买回来不能使用的风险。

左图：如果你使用的不是苹果i字头设备，那么这款在CES 2011上展出的Edutige i-Microphone应当很对路。它适合绝大多数3.5mm麦克接口的手机（包括iPhone在内），外形小巧，便携易用。该麦克目前可在淘宝店铺以约560元的价格购得。

右图：假如你原来已经有很顺手的PC麦克，那么也许你可以购置一个智能手机专用的转接头。该转接头将智能手机的外放和录音功能一分为二，在录音端直接插上你的PC麦克，就可实现录音。据笔者搜索，该产品有昂贵的国外版（加上代购费，价格230元以上）和极廉价的国内版（10元左右），在淘宝上你可以分别用“Smartphone Adapter”和“电脑耳机转手机转接线”进行搜索。





相比于只专精于一个方面的录音笔，使用手机等便携设备录音最大的两个缺陷是：1.电池续航时间；2.稳定性，这主要是考虑到随时可能有电话和短信进入，打断录音，甚至打断你音乐制作的感觉。电池问题对于短时间录音或许还不算严重，但稳定性必须通过开启飞行模式解决。考虑到这两个问题，再加上其它专业功能，录音笔确实仍有着不可取代的优势。因此以下笔者也推荐两款价位不同的录音笔供大家选择。

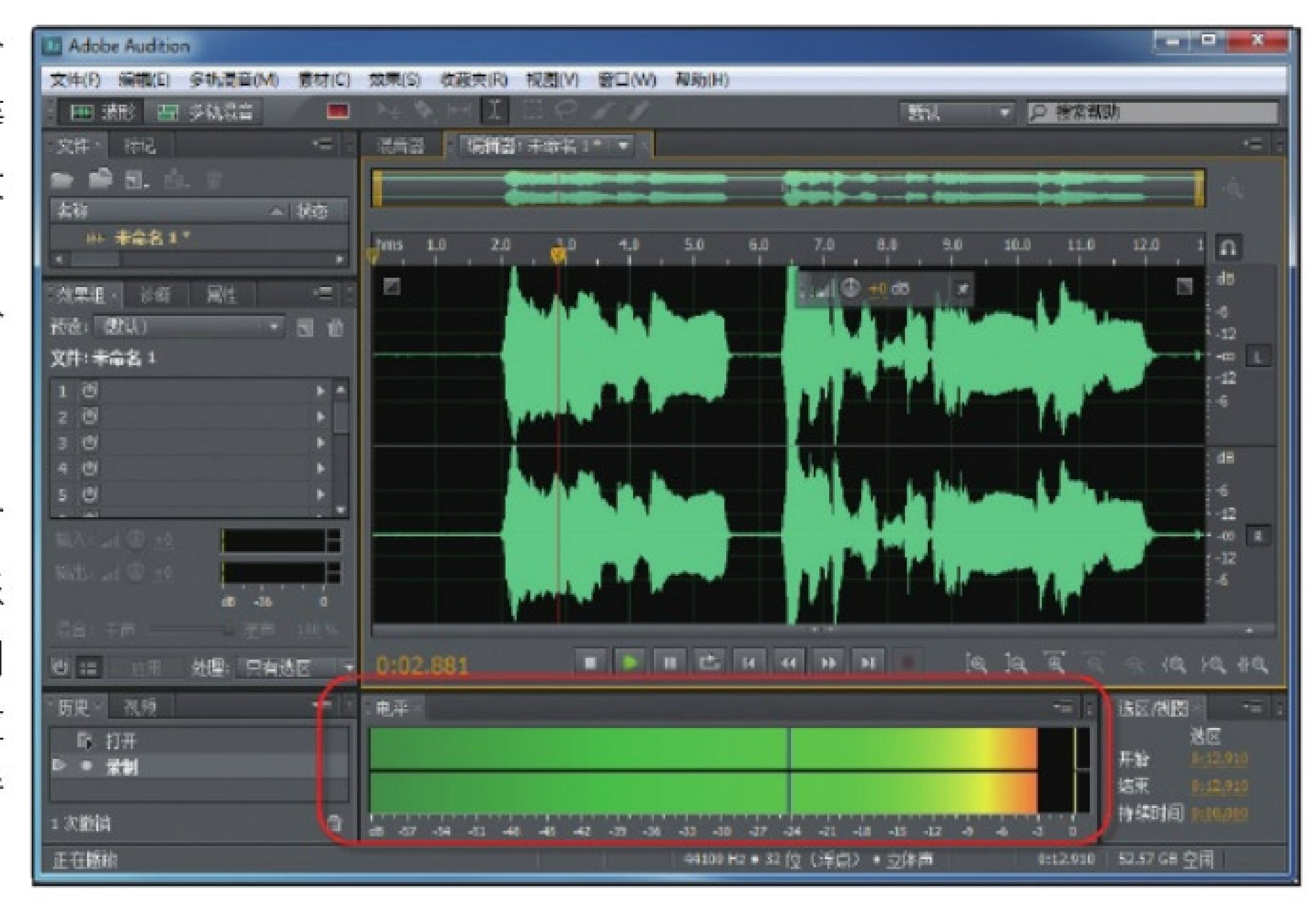
注意这里推介的两个产品之所以价格偏高，除了质量确有保证之外，它们全都支持无损的WAV录音格式。如果录音只是玩票、或者实在不想在上面投入过多资金，那么能保存为高比特率MP3格式的录音笔亦可选择（例如索尼面向低端的PX系列、面向中端的AX系列，都是这方面的好选择）；但若是希望取得更好的录音效果，给后期处理留下空间，那么最好还是选择一款能够保存为WAV或其它无损格式的录音笔。顺便补充一句，在前面的便携智能设备上选择录音软件，也最好能支持WAV或其它无损格式。

左上图：索尼ICD-SX712录音笔，面向准专业录音市场，除了独有的S-麦克风系统、可调节定位麦克等技术外，录音方面的专业性还体现在支持WAV格式的PCM线性录音，以及针对音乐录音的场景优化。内置2GB存储空间，支持闪存卡扩容。该录音笔目前售价约1100元。

左下图：奥林巴斯LS-11录音笔，目前民用录音笔/播放器市场与索尼D50并驾齐驱的顶级产品，但就配件搭配而言，其性价比远超D50（不过其输出电压确实输于D50，使用高功率耳机者需考虑此点）。笔内自带8GB存储空间，支持闪存卡扩容，免费附送麦克风罩、遥控器。笔者长期使用该录音笔，录制人声清晰温润，值得推荐。目前其售价约2000元。

二、录音音量控制

要保证录音质量，除了在录音之前尽量创造一个不被打扰的录音环境之外（如锁门关窗、手机静音等），最重要的“技术活”是对录音音量的控制。过大的音量，将会在成品中形成“破音”，而音量过小，会导致细节保存不够完美。大致来说，可以从两到三个方面对音量进行控制：1.声源与录音麦克之间的距离；2.录音软件或录音设备的“电平”（Rec Level）控制；3.PC录音时声卡的设置。第一项其实不应算作控制方法，录音时除了为了造成层次效果，应当尽量将嘴或乐器靠近麦克以保证录音细节；后两项的操作请对照图文。要注意的是，如果采用手机、平板电脑录音，也应当尽量通过软件完成同样的功能设置，手动调节录音音量，以达成更好的录音效果。



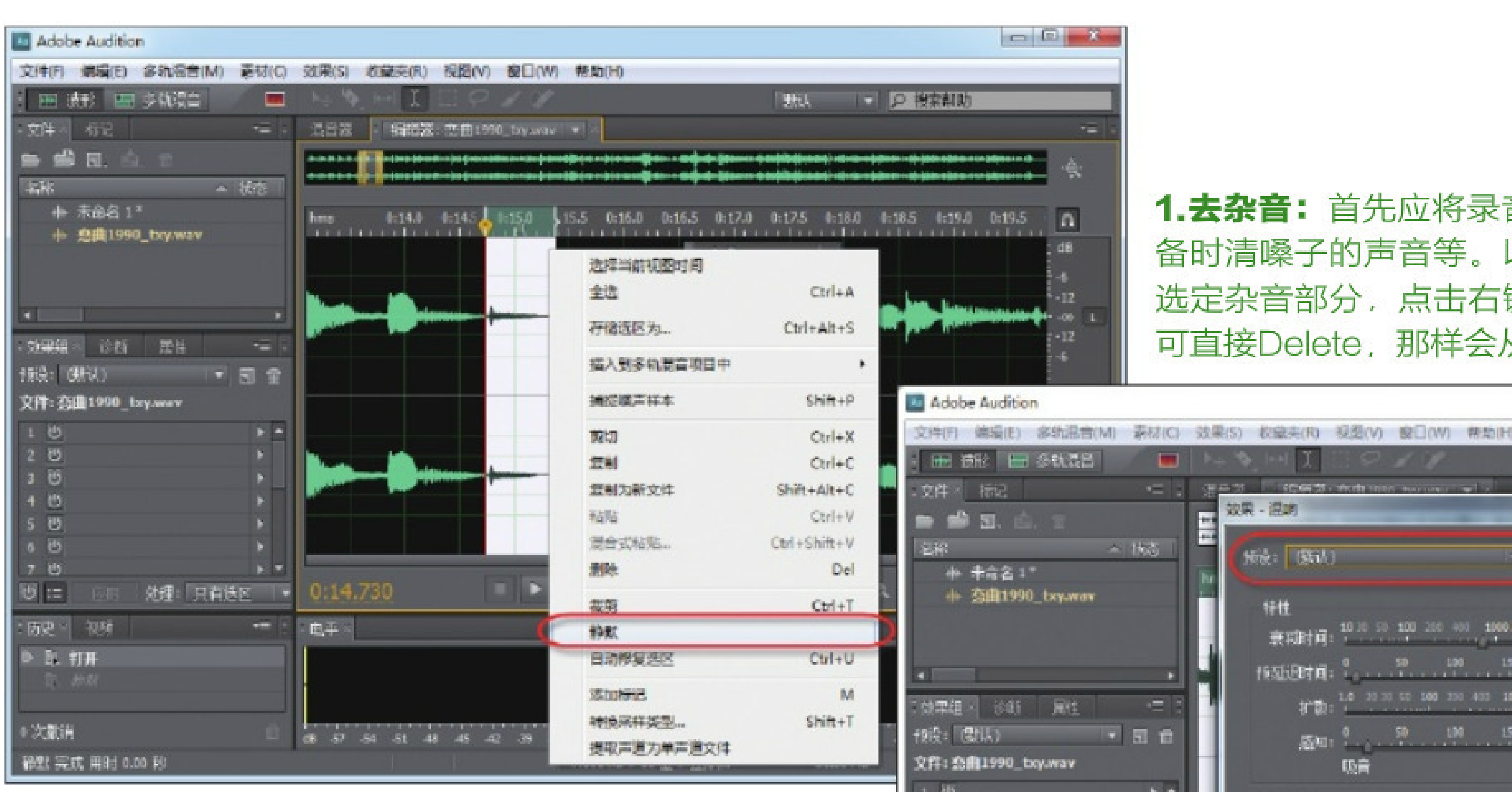
上图：PC录音软件以Adobe Audition来举例，录音前应当先试录一段，看看最下方的“电平”栏显示的标记是否超过最右侧的0dB极限，理想的状态是接近0dB但从不超限。如果最高音量超限，应当在系统音量设置中取消麦克风增益，将麦克风音量减小。反之如果电平显示过低，就应当勾选麦克风增益，将音量加大。



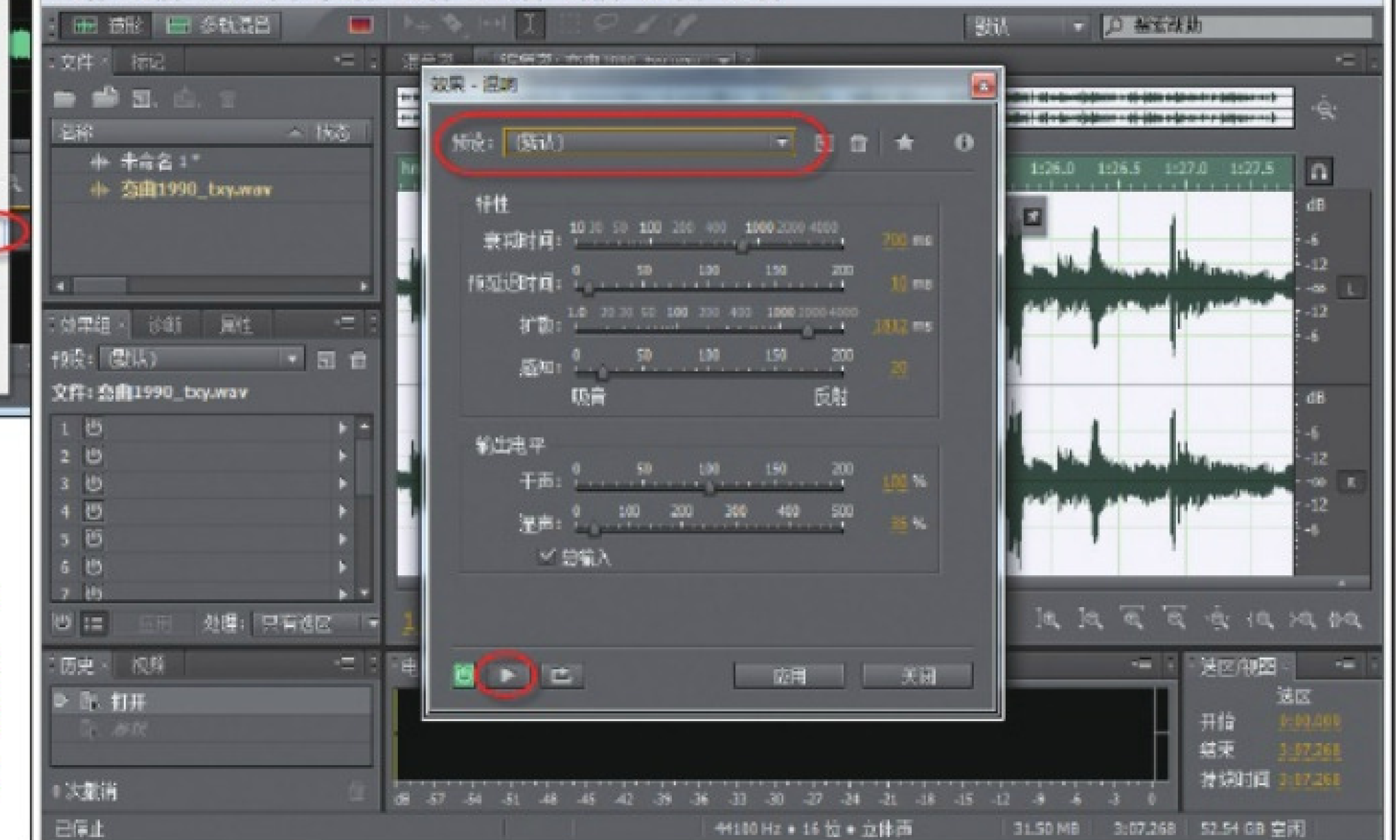
左图：好的录音笔都有自动电平设计，可根据外部音量自动调节录音音量大小，避免破音。但这可能会造成同一声源音量的忽高忽低，这是音乐录制所要避免的效果。因此在录音制作时，应当将此功能关闭，手动调节录音笔的电平到最合适的位置，如果不明白如何调节，应当仔细阅读产品说明书。图为奥林巴斯LS-11的手动电平调节滚轮。

三、后期实用处理

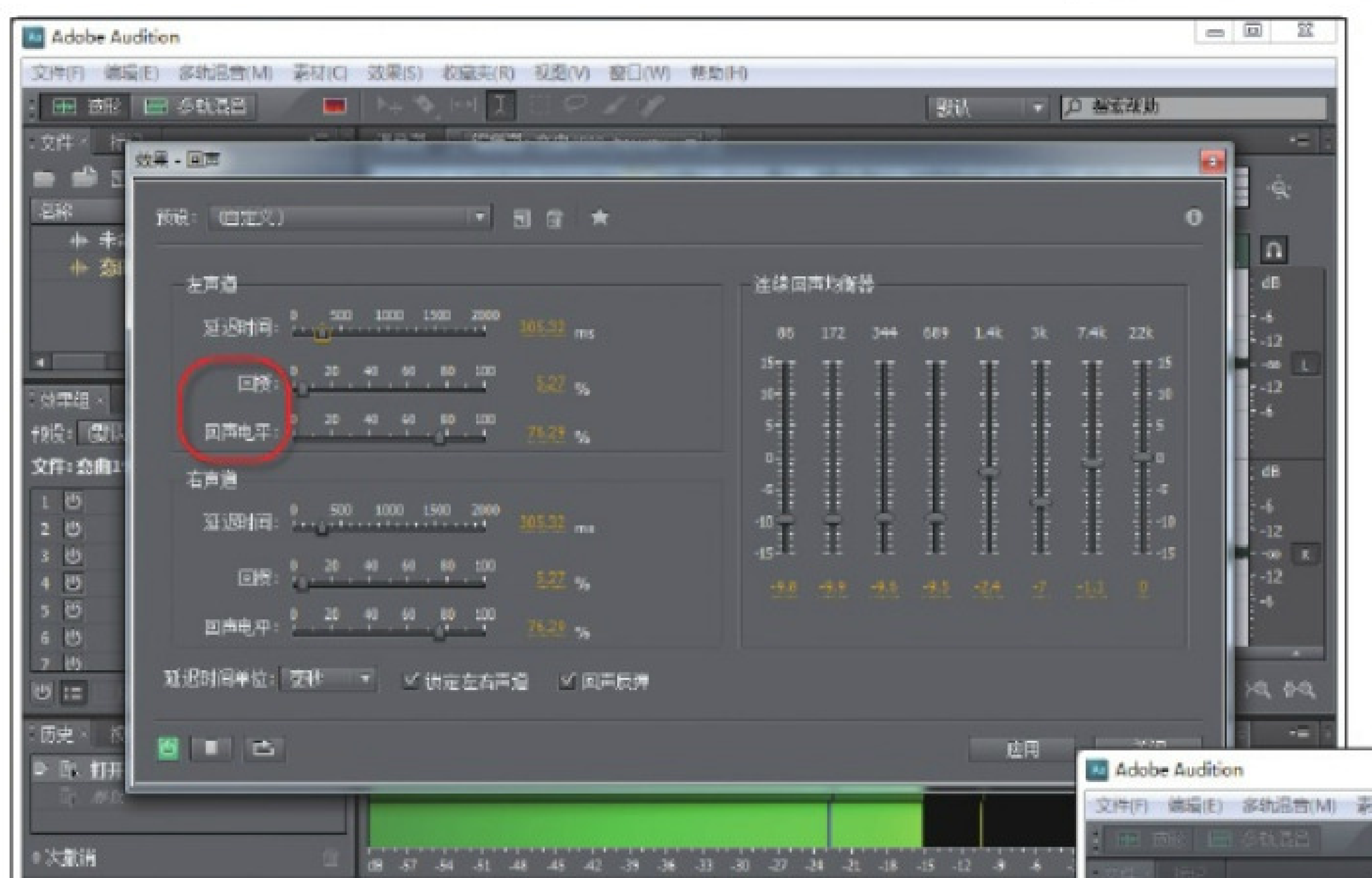
如同“PS”相对于图片的伟大存在一样，录音的后期处理也非常重要。但是作为“普通的文艺青年”，我们可能不愿意、实际上也不必要花很多时间去学习专业的后期处理方法。但笔者认为简单掌握一款专业软件的基础操作，还是非常有必要的。这是因为对于初级的音频处理来说，很多时候都是你简单地调用几种效果（不像Photoshop那样需要具体情况具体处理），而专业软件意味着每种效果都不会让你失望，其最终处理成品比一般软件好出甚多。因此，以下就以Adobe Audition CS5.5版本为例，介绍4种最基础实用的处理方法。



1.去杂音： 首先应将录音中不小心录入的杂音去除，如准备时清嗓子的声音等。以单轨波形编辑视图为例，用鼠标选定杂音部分，点击右键选择“静默”即可，注意这里不可直接Delete，那样会从时间轴上删除这段音乐。

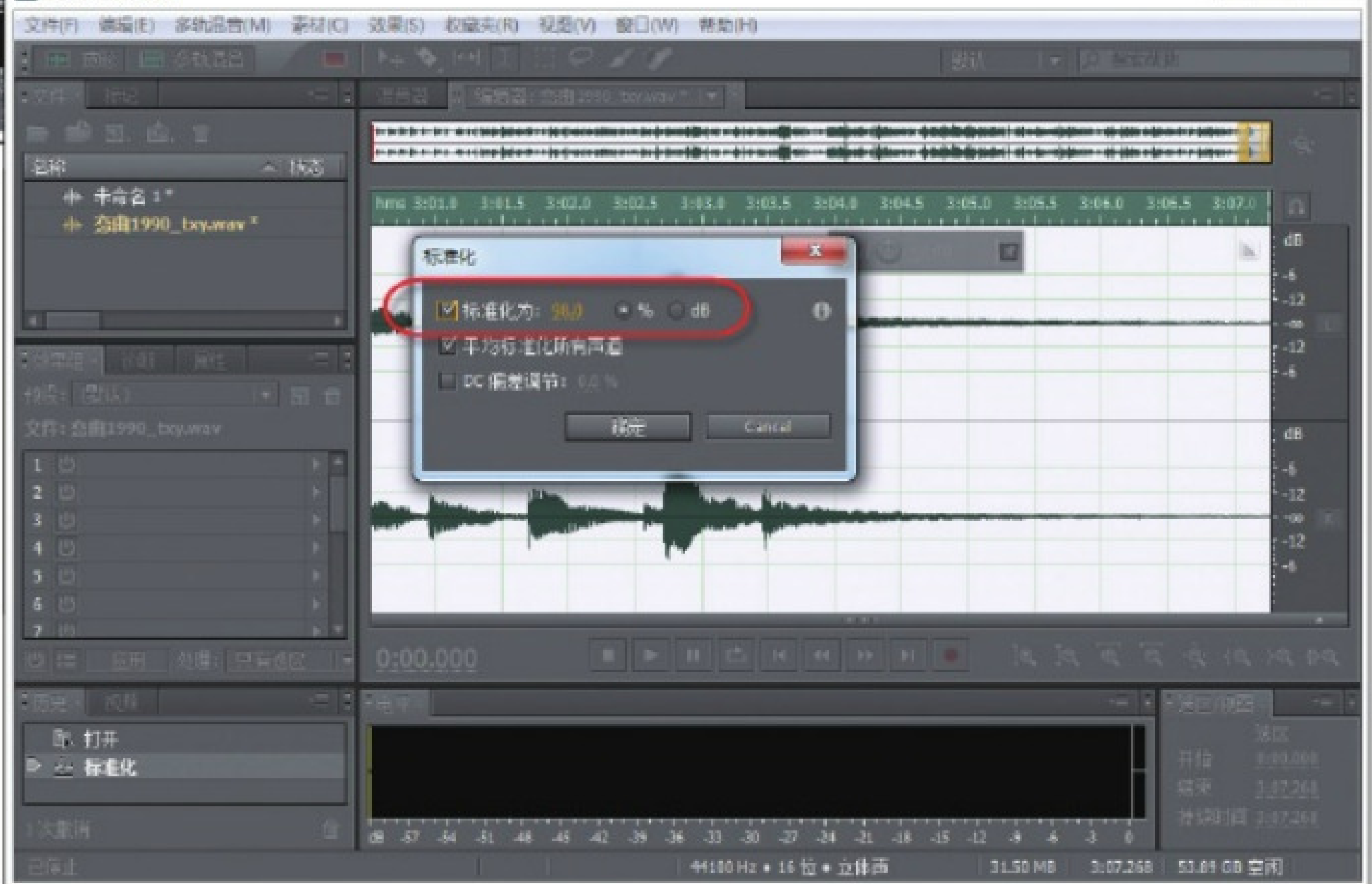


2.美化声音——混响： 原始录音很多时候都会出现人声干涩的问题，而混响可以使人声变得更为饱满，有效解决该问题。方法是全选波形文件，点击菜单“效果→混响→混响”，配合“预演播放”键试听，可以逐一选择最上方的预置效果，或拖动面板上的调整滑块，直到满意为止。



3.美化声音——延迟： 使用伴奏演唱时，经常会发现声音似乎与伴奏无法融合到一起。而延迟的作用就可让录音显得更为宽广、连绵，从而能与伴奏音较好融合。全选波形文件，点击菜单“效果→延迟与回声→回声”，在弹出窗口中分别对左右声道的延迟音进行设置，注意这里“回授”的意思是回声叠加的程度，数值越大叠加越多，“回声电平”指的是回声的音量。同样配合试听调整。

小提示： 以上两步对声音的美化至关重要，但要提醒的是，效果不要加得太过头，适可而止。否则会使人声变形过大，失去美化的意义。而且这种编辑在关闭Audition后就不可恢复，如果觉得自己某次录音难得的好，应当在编辑前保留备份。



4.最终调节音量： 尽管录音前已调整了电平，但往往仍不够完美（多数时会留下后期提高音量的空间），加上后期加入了其它特效处理，因此还是应当在最后再次将音量规格化。方法是确保没有选定任何区域，点击菜单“效果→振幅与压限→标准化”，将标准化值设为98%。



整治“该页无法显示”
——利用“网络特技”畅游互联网

■黑龙江 舒克

曾经有朋友对笔者说，他平时最大的敌人不是老板而是公司的网管。因为老板容易对付，可以在他面前假装努力工作，之后再找机会开小差休息；而在网管面前，他的一举一动似乎都被监视着，不能逛淘宝、打不开优酷和土豆，甚至看在线小说也会被监控……上班的读者都有类似的经历，一般公司除了不允许P2P下载外，还封锁了很多我们常去的网站，当你想浏览这些页面时，要么“该页无法显示”要么会跳转回公司主页。类似的情况也会发生在学校里，管理员为了阻止学生在宿舍玩游戏，直接封锁网游站点，更有甚者采用“白名单”的方式，只允许学生访问特定的某些网站。适当的限制虽有助于管理，但同时也严重限制了网络功能，有时候去正规网站查资料都会出现“连接重置”。在这篇文章中，笔者将提供一些绕过网络访问限制的办法，帮助大家畅通无阻地使用互联网资源。

由于互联网技术复杂、涉及软件众多，文中介绍的内容无法做到包罗万象、尽善尽美。对于新手朋友，笔者建议不必拘泥于这些方法，而应该通过举一反三灵活运用，逐渐理解它们背后的原理，才能够应付各种网络环境。

一、简易解决方案

特点：操作难度低，适合简单浏览、查询资料。

下面介绍的几种简易解决方案可以畅通无阻地浏览任意网页，它们使用简单，没用操作复杂的工具，且完全免费。不过缺点是无法观看在线视频或者下载大量的数据。在使用这些服务或工具时，也应避免透露真实的个人信息，以免服务器出现故障时被黑客恶意盗取利用。

1.网页代理

网页代理（Web Proxy）是一种在线互联网访问服务。有别于传统代理，用户无须做任何设置或安装软件，访问提供服务的网站，通过远程服务器进行数据中转，达到隐藏真实访问网址的目的，可以在一定程度上让域名屏蔽技术失效。用关键字“网页代理”或“在线代理”通过Google进行搜索，你可以找到许多提供此类服务的网站，本文截稿时以下网站测试有效：

迷你代理网（http://www.minidaili.com/）

Proxyie（http://www.proxyie.cn/）

牛代理（http://www.niudaili.com/）

这种方式的特点是随时可用、简单方便，用户只要能连接到提供服务的网站，就可以浏览之前无法访问的页面（图1～图6）。不足之处在于，提供此类服务的站点会依靠大量广告获得收入，对用户而言浏览体验并不好，加之这类网站提供的带宽比较有限，一旦访问人数较多，网页开启的速度就有点让人火大了。而且最让普通用户犯愁的是，网页代理并不稳定，有的网站今天还能访问第二天就变成了“该页无法显示”。导致这类问题的原因很多，包括网站涉嫌违规、站长另起炉灶等。

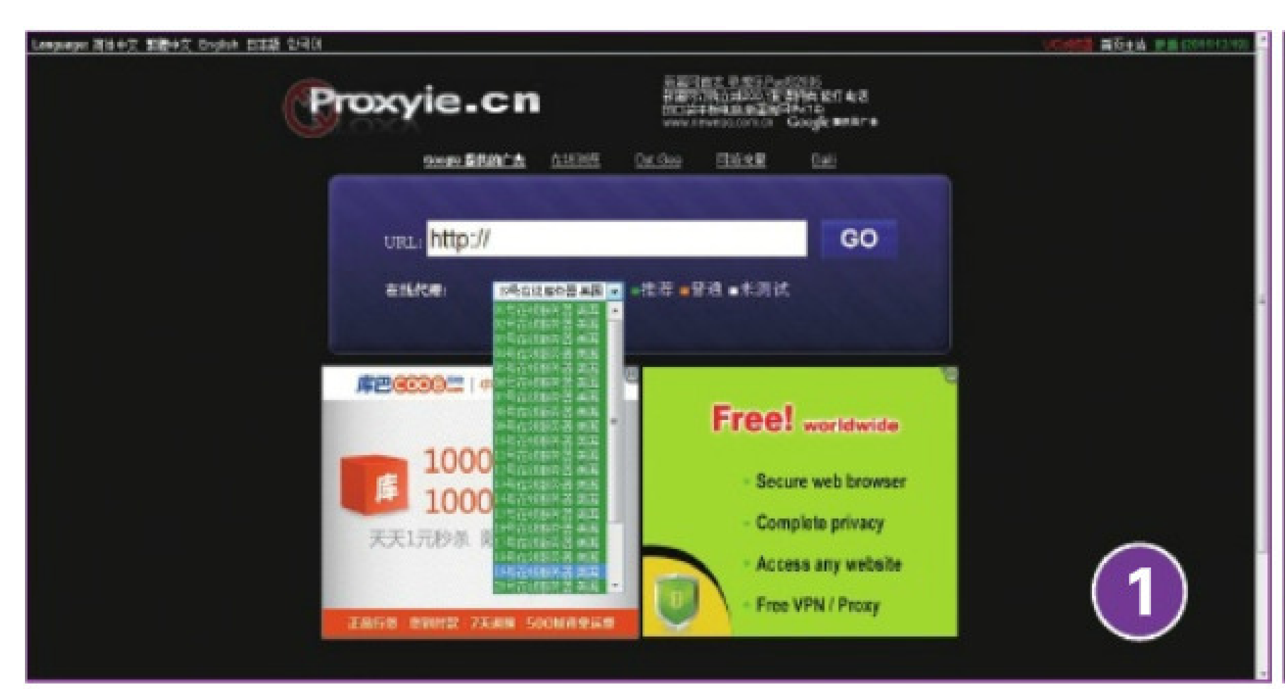




图1 以Proxyie为例，主页中包括用于输入网址的文本框和大量广告，代理服务器数量较多，全部为美国服务器，绿色代表可用。

图2 选择一个服务器，输入网址“http://www.YouTube.com”，点击“Go”后进入如图的跳转页面。从技术角度分析，该页面没有存在的必要，仅仅是为了让用户多看一些广告而已。

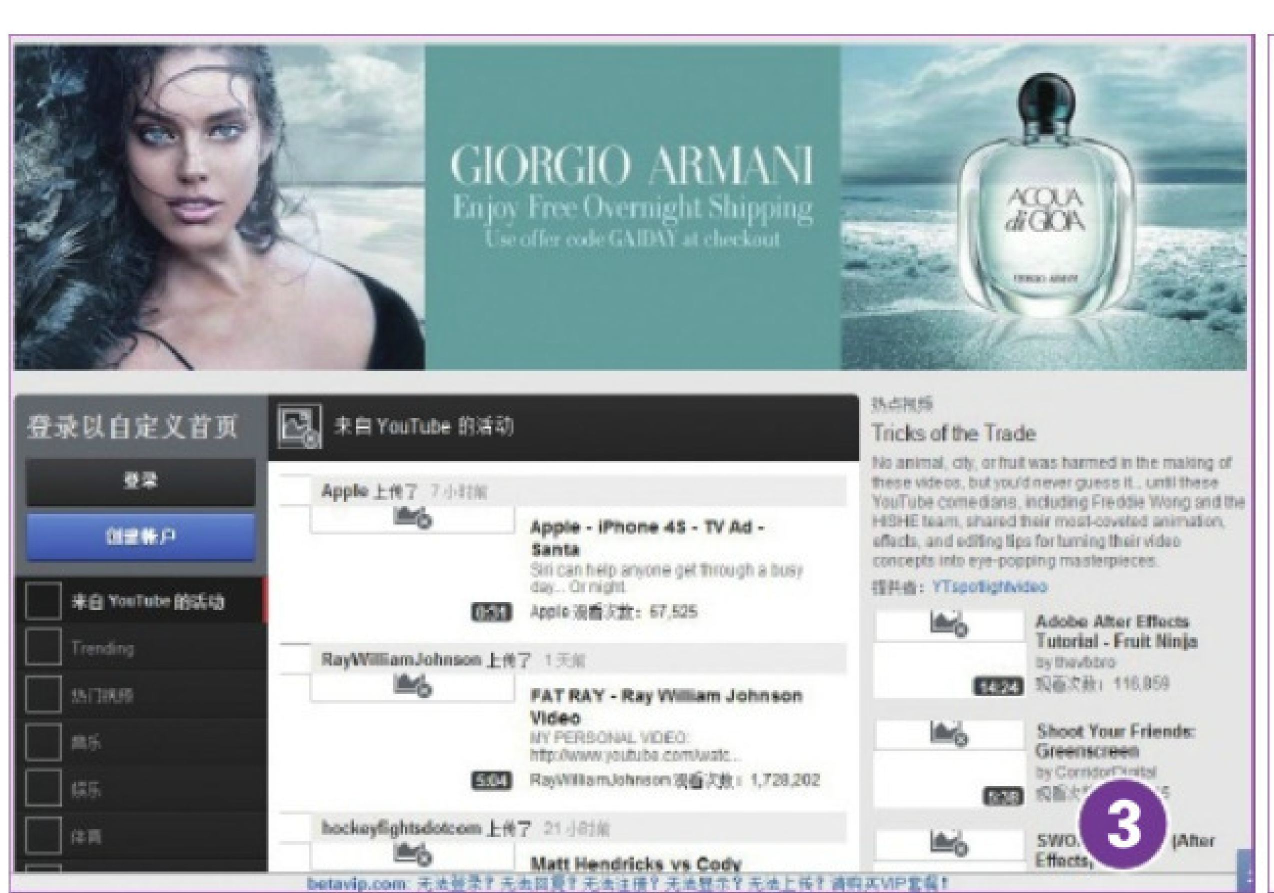




图3 经过或短暂或漫长的等待，页面逐渐被加载。不过图片和视频内容都无法正常显示，只能查看文本。当然，有的在线代理可以浏览图片，甚至还能播放在线视频，只是可用站点少之又少，并且非常不稳定。

图4 部分代理服务器支持SSL加密浏览，即在URL中以“https://”起始的页面。它可以避免敏感数据被攻击者监听，或者绕过以“内容过滤”为主的防火墙。比如部分学校为了杜绝抄袭现象，将“实习报告”等关键词进行了屏蔽，用校内网络搜索无法获得数据，而如果使用SSL加密后浏览就可随意查看了。





图5 使用SSL加密的代理网页会弹出如图所示的警告窗口，这是因为网站含有加密和未加密所组成的混合内容，我们直接选择“继续访问不安全的内容”即可。

图6 在线代理网站通常还有“使用条款及免责声明”禁止用其浏览非法内容，如果用户因此造成不必要的麻烦需要自行承担。

网页代理的原理

网页代理的原理并不复杂，你可以把它想象成一个“网络上的高速缓存”，经过二次处理而不是实时更新，用户读取的只是缓存中的内容。当服务器中没有存放用户所访问网页时，它才会主动连接远程网站将获得的数据反馈给用户。网页代理服务端程序一般由PHP或CGI语言编写，大多数网站为PHP版，可以实现SSL加密，最终把得到的HTML代码反馈给用户；CGI编写的网页代理可以隐藏IP，实现匿名访问。

2.HTTP代理

国内用户接触较早的要属HTTP代理，多年前学校封锁QQ时，同学们就学会了寻找可以使用的代理服务器登陆（**图7～图9**）。现在最新版本的QQ依然可以进行代理设置，同样在浏览器中我们也可以用HTTP代理服务器作为访问网络的桥梁，在各种论坛、网站上可以找到他人公布的免费HTTP代理地址。

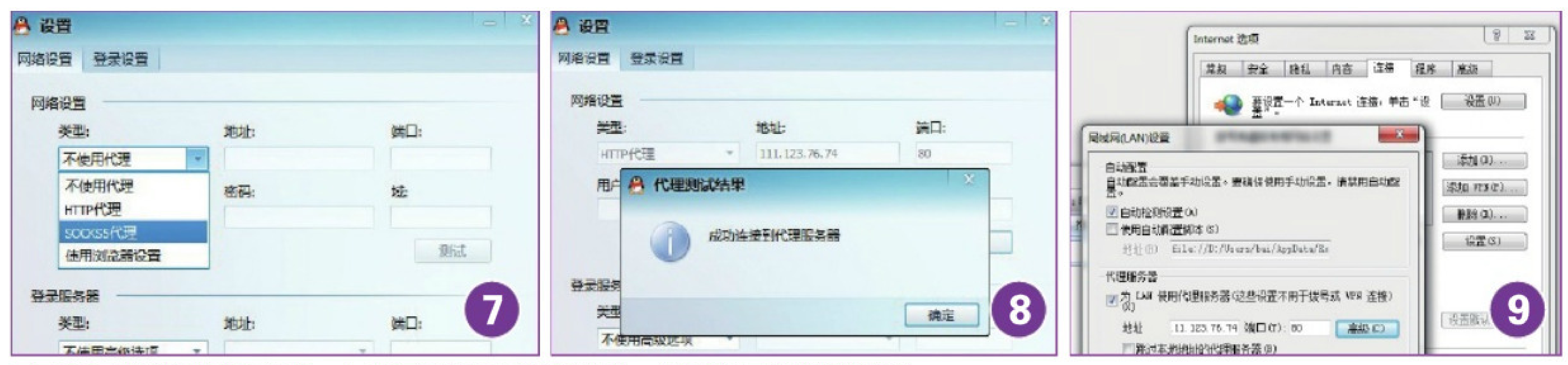
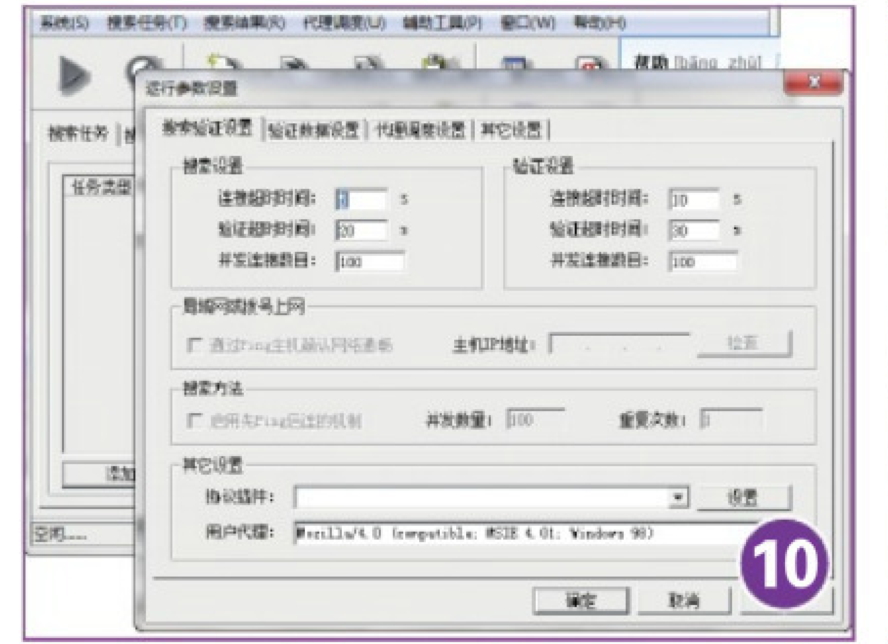


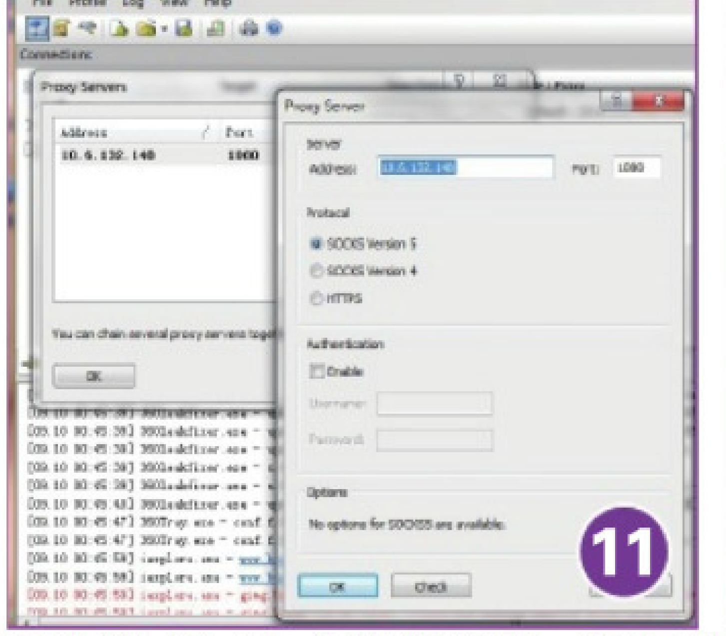
图7 QQ可以设置代理服务器，支持HTTP和SOCKS5协议，或直接使用浏览器的设置。

图8 笔者填入一个可用的HTTP代理地址，再点击“测试”显示服务器工作正常。QQ登陆之后你的登陆地点就成为IP地址111.123.76.74所代表的贵州省六盘水市了。

图9 IE和其他浏览器均可设置代理服务器，如图填入IP地址和端口号即可。

寻找免费的HTTP代理服务器并不是一件轻松的事，而且它具有时效性，不能长期提供稳定的网络访问服务。然而作为一种成熟的技术，笔者依然建议大家学会其使用办法，在网络环境比较复杂的情况下，说不定就能派上用场。当找不到免费的HTTP代理时，可以使用老牌的代理服务器搜索软件“代理猎手”碰碰运气（下载地址：http://www.skycn.com/soft/1034.html）（**图10～图21**）。





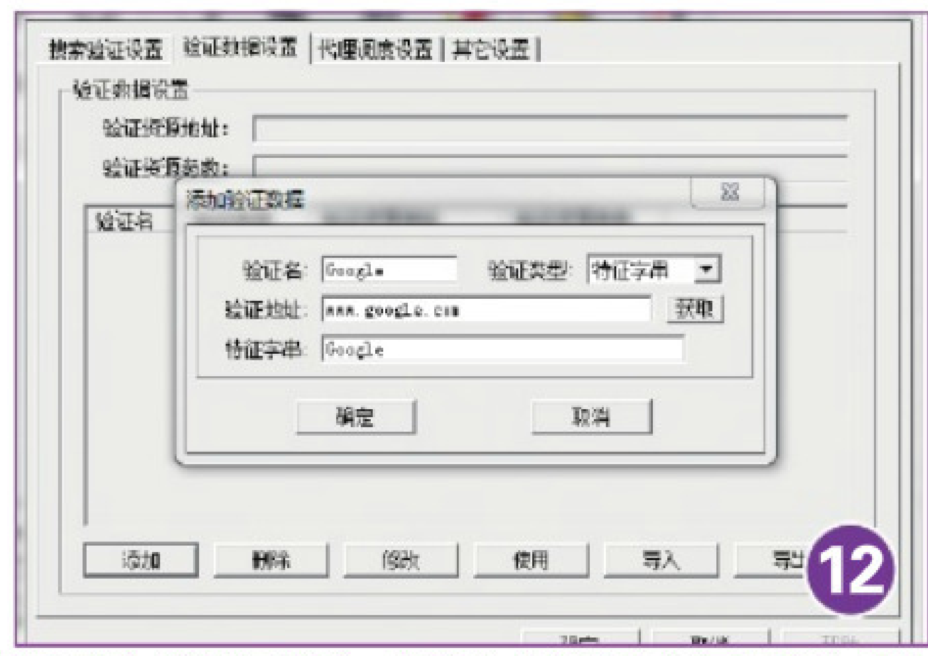
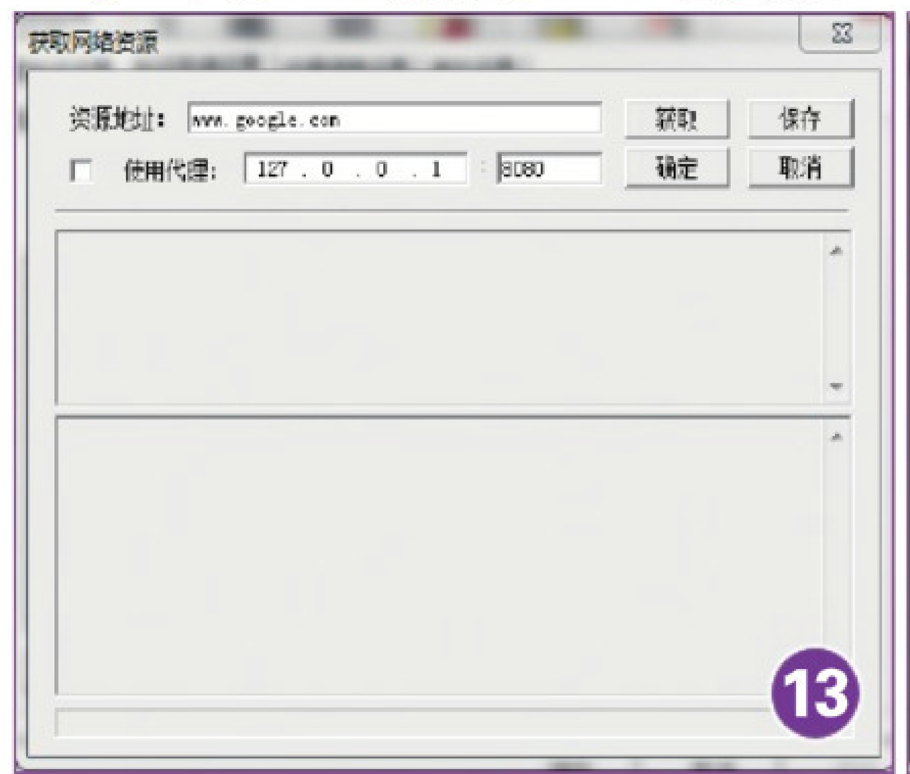


图10 在软件的“系统→参数设置”中，我们可以先对扫描过程中的“并发连接数”“验证超时时间”等进行设置。如果你的带宽有限而且路由器性能不佳，可以适当调低并发连接数，50左右为宜。如果想节约时间，还可以将验证超时时间由默认的20秒改为15秒左右。

图11 在“验证数据设置”窗口下，我们要添加一个用来验证代理服务器有效的信息。代理猎手通过读取对方主页中“title”标签值与用户设置的值进行比对来确定代理是否可用。

图12 如果想要搜索到可访问国外网站的代理服务器，如图可以填入Google的主页信息。其中“特征字串”为“Google”，这是笔者自行查询Google主页的HTML代码中的“title”值得来的。



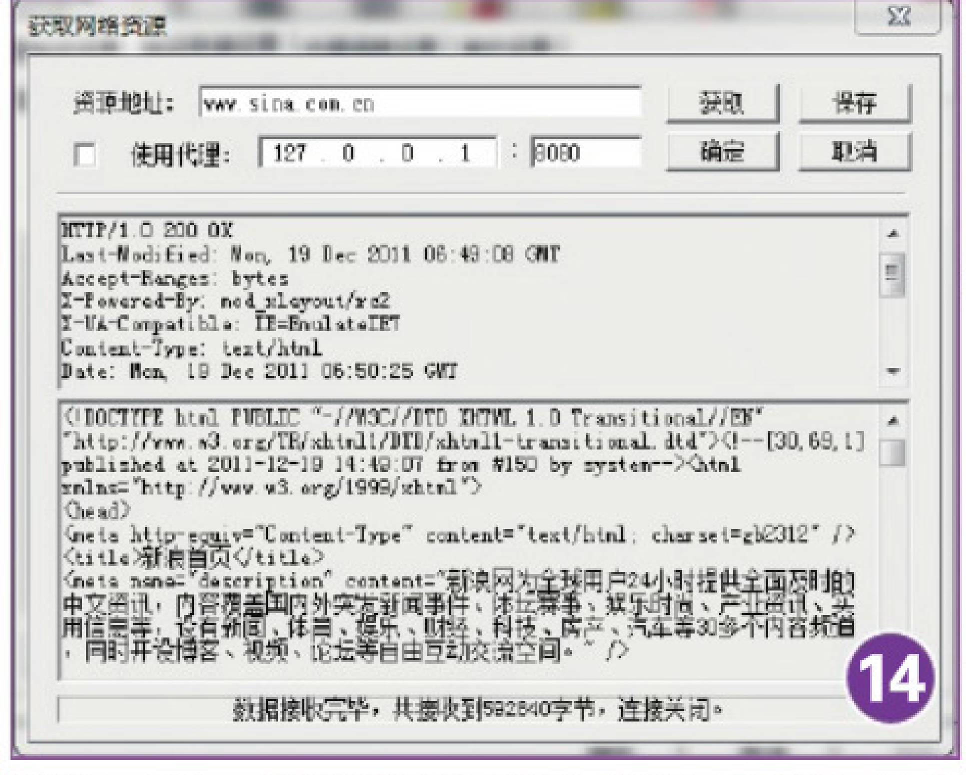




图13 代理猎手提供了一个比较方便的查询站点信息的方法，在上一步“添加验证数据”的窗口右侧有一个“获取”按钮，点击后出现如图所示的界面，我们在“资源地址”中填入想验证的网站域名，就可以获取站点信息。

图14 笔者填入新浪的国内域名，点击“获取”后在下方窗口中就显示出了头文件信息和页面的HTML代码。注意“<title>新浪首页</title>”字段，其中的“新浪首页”即为我们要寻找的特征字串。如果我们通过代理服务器访问此网站返回的“title”值也为“新浪首页”的话，就可以证明代理地址可用了。

图15 设置好验证代理服务器的方法以后就可以进行搜索工作，在软件主界面选择“添加任务”并将任务类型设置为“搜索网址范围”再点击“下一步”进行具体设置。

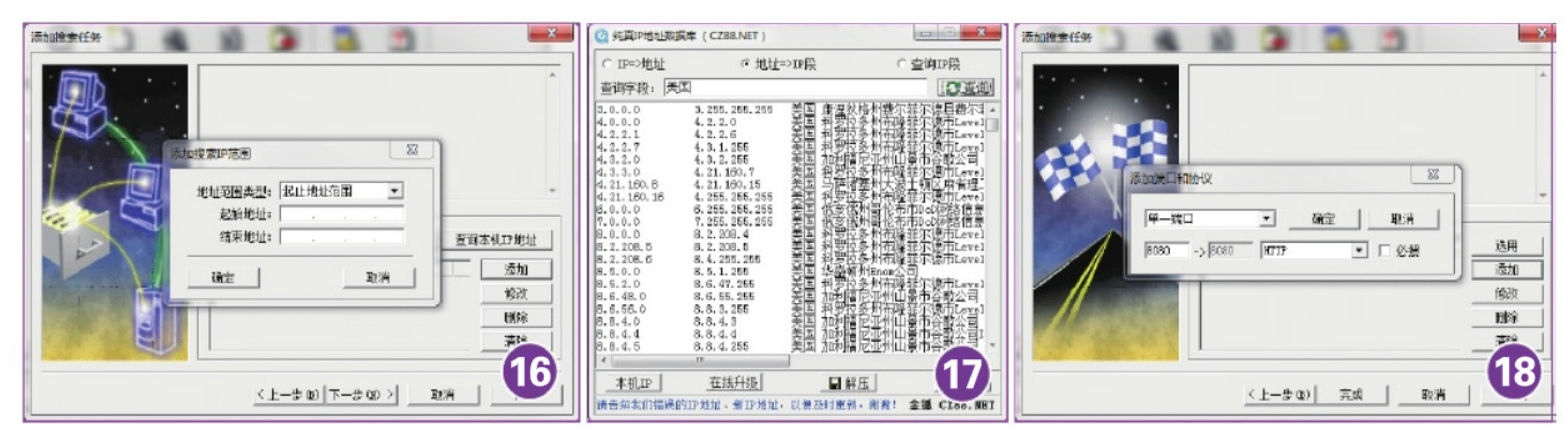


图16 在选择扫描IP地址范围时，可使用“起始地址范围”方式，IP地址段优先选择中国香港、中国台湾、美国和加拿大等地区。如何获取这些地区的IP？我们有两种办法，一个是用搜索引擎直接查询，如搜索“加州大学IP”；二是可以利用“纯真IP地址数据库”之类的工具（下载地址：http://update.cz88.net/soft/ip_setup.exe）。

图17 在“纯真IP地址数据库”中搜索“美国”会得到近44万条IP信息，仔细观察不难发现，这些IP地址的范围有一定的规律性，比如从204.0.0.1到209.255.255.255都是属于美国的IP。同理，你也可以得到其他地区的IP段，将它们填入到代理猎手中，就得到了更准确的搜索范围。

图18 除了添加IP地址以外还要设置端口号，笔者建议添加80和8080两个端口，并将它们设为“必搜”。完成后就可以开始搜索，搜索过程比较费时并会占用大量的网络带宽。



图19 在“搜索结果”标签下你可以看到IP地址的验证状态，从图中可见许多HTTP代理服务器都需要提供密码才可访问，所以寻找免费HTTP服务器是需要耐心和充足时间的，否则难有收获。

图20 在界面的右侧有一个“精简结果”按钮，选择后会弹出如图所示窗口。我们只勾选“Free”选项，确定后软件会将可用的免费代理服务器筛选出来。

图21 如果设置的搜索范围足够大，你一定会所收获，把它们填入到浏览器的或其他软件中，就能够借助对方服务器中转来访问互联网了。要提醒大家的是，在使用来路不明的HTTP代理服务器时，一定要避免输入个人的重要信息，以免被恶意利用。

提示

当代理服务器失效又忘记还原之前的设置时，就会造成网页无法打开但QQ却能工作的情况。在IE的“Internet选项→连接→局域网设置”中去掉“为LAN使用代理服务器”的勾选，点击确定后即可恢复正常。

3.巧用Email

如果没有时间来寻找HTTP代理，或者网管严格到只允许发送Email的“变态”地步，不妨将计就计，用邮件进行“秘密行动”。“Flexamail”号称可以把你的Email变成浏览器（网址：http://www.flexamail.com/），无论身处何地，只要可以发送电子邮件，就可以浏览任何页面（图22～图27）。

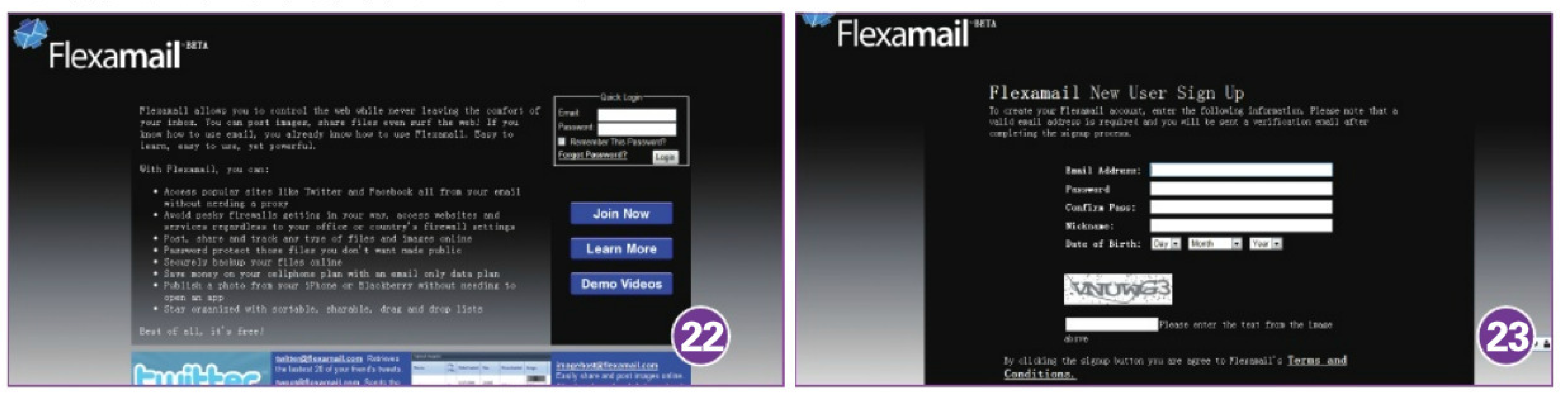


图22 “无须设置代理服务器，用Email浏览知名社交网站”的宣传听起来就很有诱惑力。在Flexamail主页上点击“Join Now”会跳转到注册页面。

图23 依次填入Email地址、密码、昵称、生日和验证码后，点击右下角的“Sign me in”，系统会向注册的邮箱中发送验证邮件。

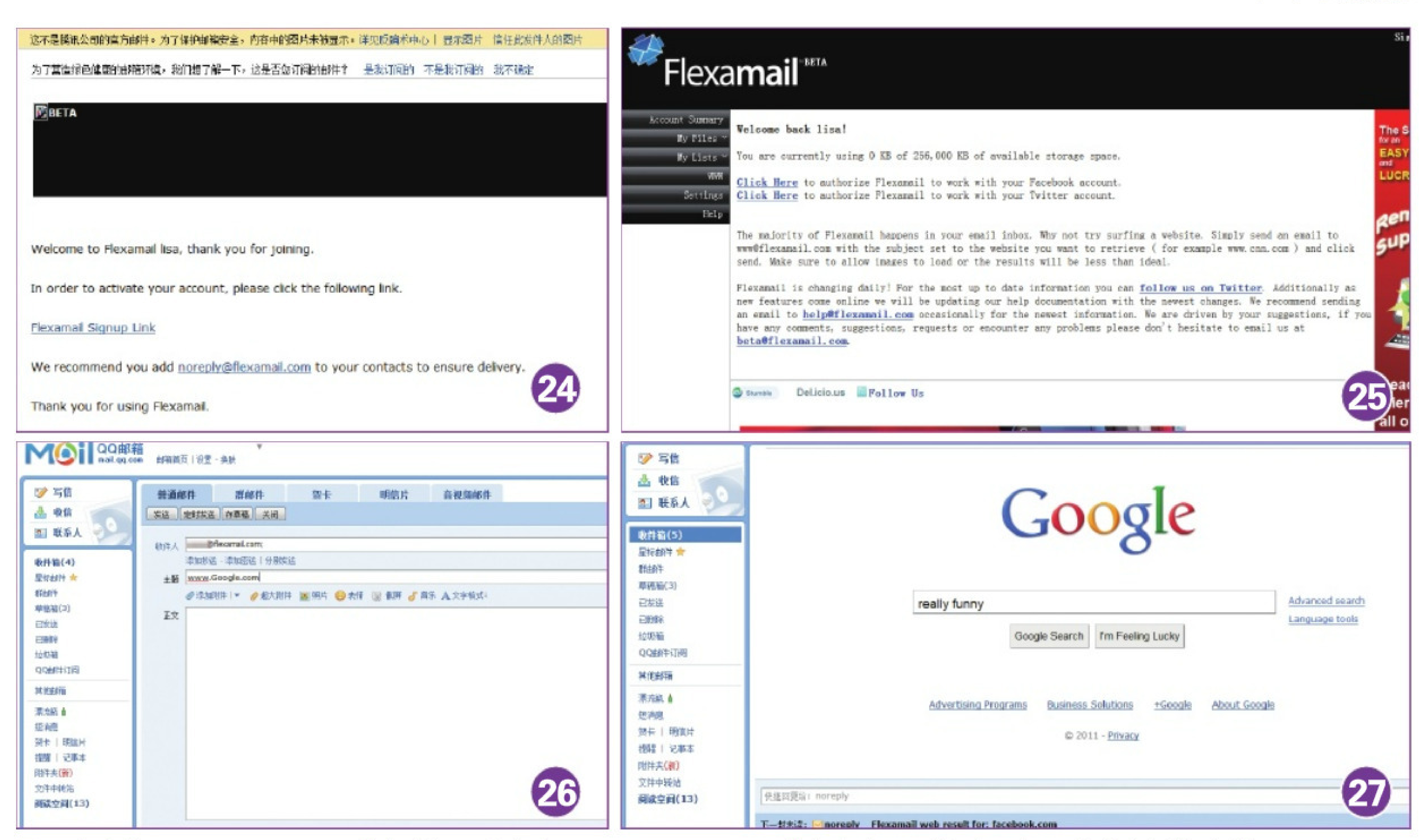


图24 点击“Flexamail Signup Link”完成注册，并将“noreply@flexamail.com”加入到Email的通讯录中，避免被当作垃圾邮件处理。

图25 每个用户有256MB的免费存储空间，还能绑定Facebook、Twitter账户。

图26 想要浏览网页时，只需向“www@flexamail.com”发送一封邮件，主题即为你想访问的网站域名，正文留空。

图27 Flexamail返回的网页兼容性一般，按钮基本失效。这是因为它会将网页经过特殊处理，用Email附件的形式发送回来，它的特点在于文字链接会自动变成Email格式，点击后会再次发送邮件申请页面，相当于点击了网页链接。和浏览器不同的是，Email的正文部分难以展现CSS、JavaScript的全部特效，Flash视频也无法播放，只适合浏览文字与图片性质的单纯网页。关于Flexamail的更多用法，大家可以参考官方提供的帮助文件。例如可以用“pdfwww@flexamail.com”将某个网页保存为PDF格式，或用“google@flexamail.com”返回Google搜索结果。

4.特殊软件

有一些软件可以用来绕过防火墙的限制，比如说“psiphon3”就是一款小巧免费的SSH/VPN客户端。启动后会自行连接到服务器并打开网页供用户浏览，期间无须任何配置（**图28～图30**）。同类的软件还有很多，可惜它们往往涉及不良信息并具有危险性，笔者不推荐大家使用，也提醒正在使用的朋友注意软件的安全性。令人欣慰的是，包括psiphon3在内的一些软件只涉及计算机技术，不会带来不必要的麻烦。

一些软件还可以让浏览器具有代理功能，例如“Alkasir”这款来自也门的产品，其官方网站为“https://alkasir.com/”。我们可以选择集成FireFox的版本，也可以使用单独的客户端，但要记住它只适用于Windows操作系统，需要Microsoft .NET Framework组件支持，启动软件后会自动设置浏览器SOCKS5代理为127.0.0.1:8800。



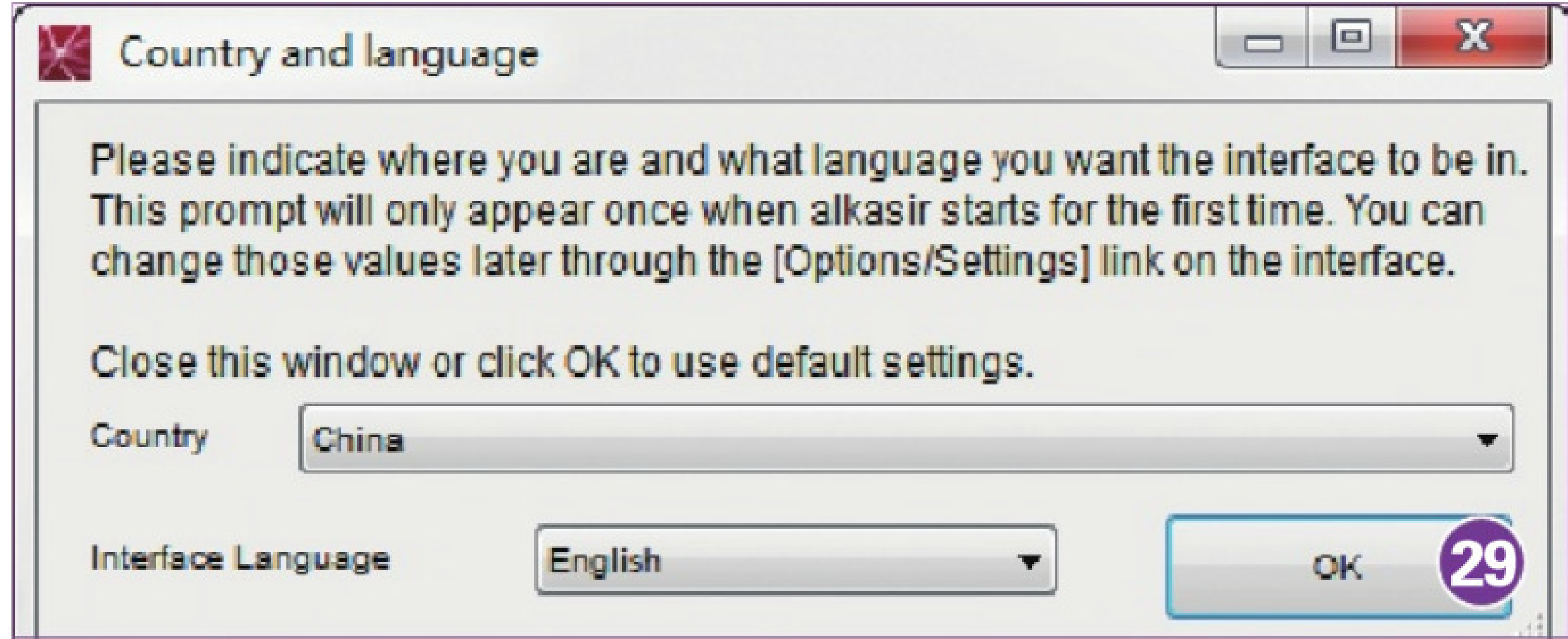
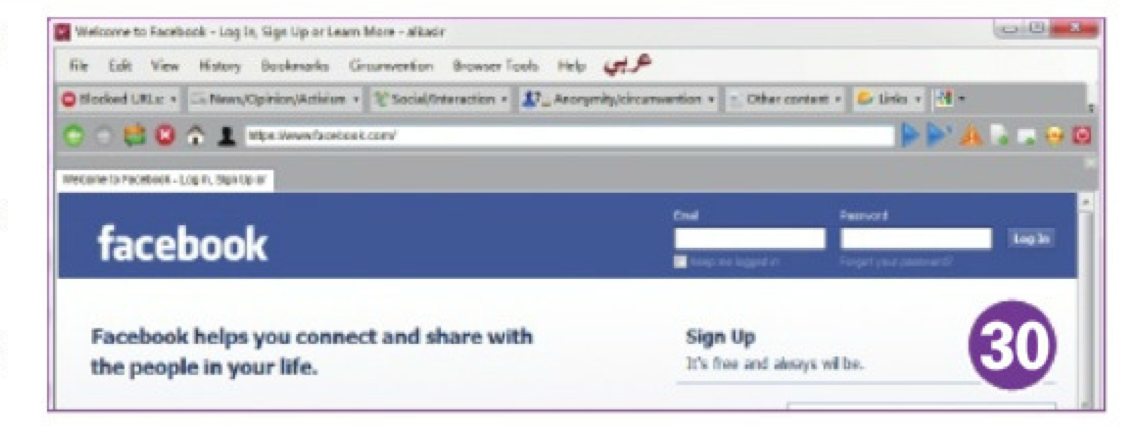


图28 psiphon3在启动后会花费一定时间搜索服务器，成功后你就可以打开想看的网站进行浏览了。如果无法连接服务器，可以用Email向“get@psiphon3.com”发送一封邮件，将回复的附件更改扩展名为“.exe”，就得到了软件的最新版本。

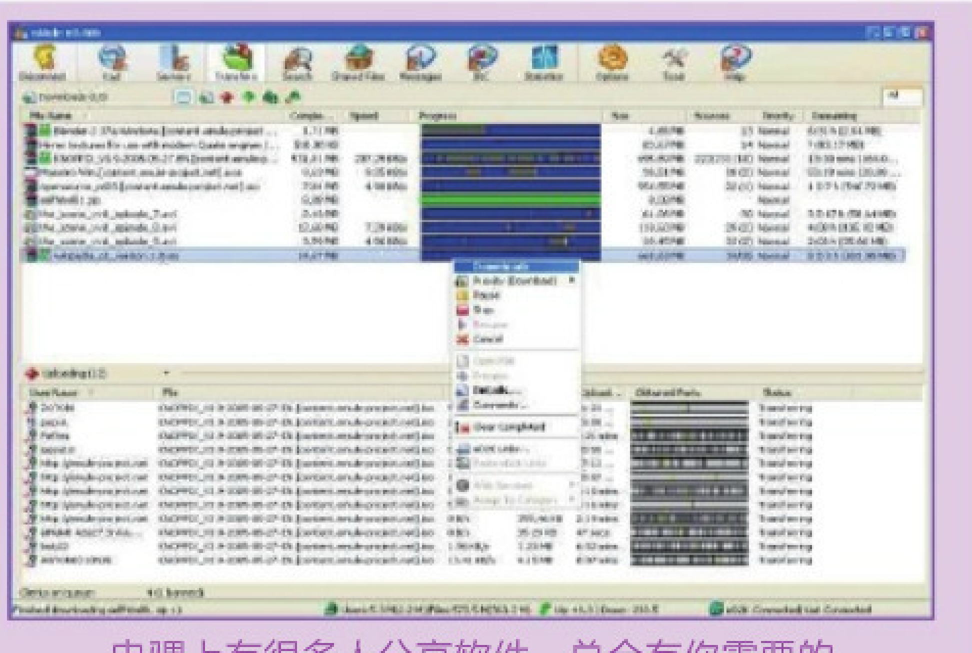
图29 笔者以“Full Installation Package”（完整安装包）版本为例，它集成了Mozilla FireFox，运行后需要设置界面语言和你所在的国家，以便进行针对性的设置。

图30 软件启动之后，任务栏活动区会显示它的图标，当变为“Active”状态后，就可以使用浏览器访问网站了。



利用电骡获得工具

很多时候我们需要的软件在网络上无处寻觅或者难以下载到，不要忘记还有“电骡”这个利器（右图）。这里所说的电骡是“eMule”，而不是国内VeryCD的“EasyMule”。eMule安装后可以连接不同的服务器使用内置的搜索功能进行查询，然后通过P2P下载回本地了。不过需要注意的是，连接到来路不明的服务器具有一定危险性，使用前最好先搜索网络上安全的eD2k服务器列表，然后添加到软件中。另外电骡搜索到的资源鱼目混杂，不排除有假档、坏档甚至恶意程序，所以要做到先扫描后使用，保障PC的安全。



电骡上有很多人分享软件，总会有你需要的

二、适合高手的终极办法

特点：需进行相对复杂的设置，但浏览速度快，可看在线视频。

1.修改Hosts

Hosts是一个系统文件，在Windows中位于“\WINDOWS\system32\drivers\etc”下，默认为“只读”格式。Hosts中以文本格式记录了域名与IP地址的对应关系，看起来不起眼，作用却很大。当用户在浏览器中输入网址时，系统会首先自动从Hosts文件中寻找对应的IP地址，如果存在就直接访问网站；如果没有找到或找到的IP地址没有响应，系统就会向DNS（域名解析服务器）请求查询，之后会把最新的域名和IP对应关系写入到Hosts文件。这种机制可以有效降低访问延迟，也可以减轻DNS服务器的压力。

根据Hosts文件的特点，我们可以绕过通过域名限制的防火墙。这是因为当我们访问网站时，防火墙可以根据名单判断是否允许放行，若不允许，会拒绝访问DNS。很多公司都禁止访问淘宝、京东、新蛋等购物网站，偷懒的网管会直接在路由器中进行这样的屏蔽设置，拒绝对“taobao.com”等域名提供解析。利用这一点，可以先在家中查询到这些网站的IP地址，到公司时再把它们写入到Hosts中（图31～图32）。



图31 逐个查询IP地址再对Hosts进行修改过于麻烦，好在网上已经有人做好了查询工作，并且提供了工具。用关键字“Hosts更新”进行搜索，会出现许多可以下载的脚本文件。使用Chrome浏览器的用户，还可以添加名为“Hosts自动更新”的扩展工具，它本质上其实是一个“.bat”文件的链接，点击后保存到桌面上备用。

图32 运行该文件后，我们可以选择运行Google等网站脚本，自带备份功能，如果不满意还可以还原Hosts文件。执行后，我们就可以高速浏览过去不能访问的网站了。如果你熟悉这些网站的设置，还应该在对应账户下开启HTTPS模式，让浏览更加顺利。

小心DNS污染与劫持

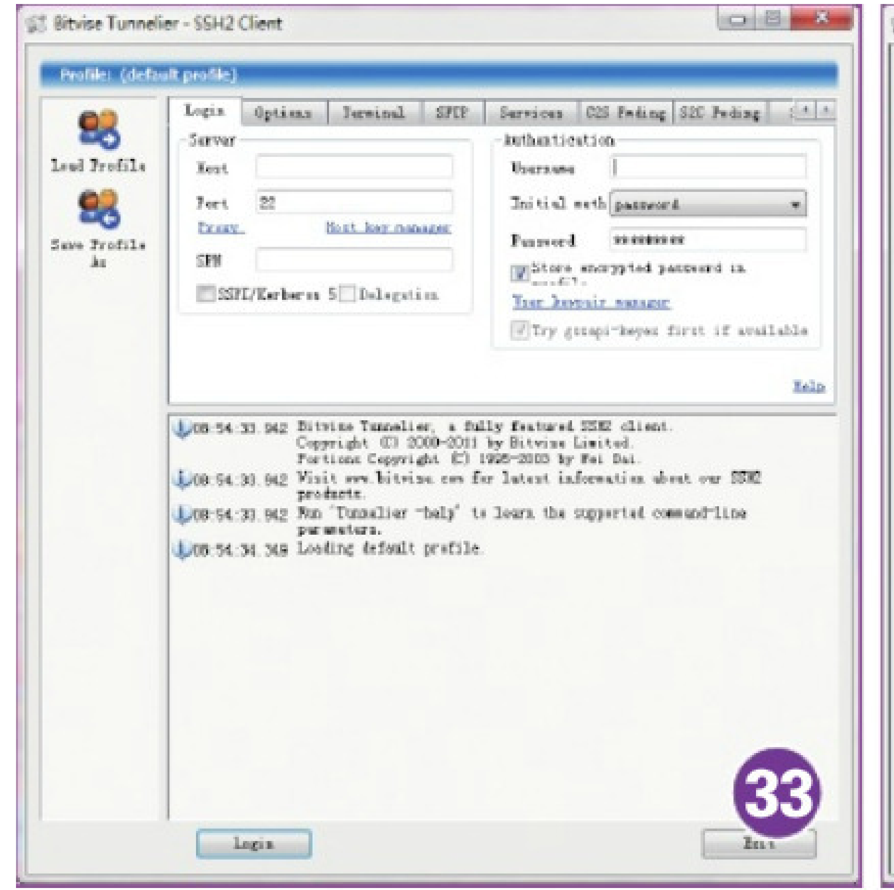
DNS污染与劫持是某些网络运营商为了广告利益对DNS进行的特殊操作，直接导致用户访问的网址无法返回正确页面。国内的一些中小城市，网络运营商往往会在用户第一次输入域名时返回广告链接，迫使用户点击广告。某位网友在浏览器中输入域名并回车后，弹出了一个奇怪的“上网导航”网站（右图）。对付此类DNS劫持比较简单，我们只需自行设置DNS地址即可。另一方面，DNS污染的问题就比较复杂，除了修改Hosts文件外，还可以用SSH、VPN等方式进行远程域名解析，具体方法可以参考本文接下来的内容。



很显然，这是网络运营商做的手脚

2.SSH

SSH（Secure Shell）是一种安全协议，它能对数据进行加密，防止重要信息被黑客截获，客户端一般采用“用户名＋密码”的验证方式进行登陆，以此中转数据。SSH还可以作为代理服务器使用，能轻松绕过防火墙的阻挡，还能避免DNS劫持、污染等问题。网络上有一些提供免费SSH服务的站点，不过大多都有使用时间和流量的诸多限制。如果经济条件允许，可以选择购买收费的SSH账号，一年花费100元左右。有了SSH账号，我们就可以利用客户端软件来实现代理上网功能（**图33～图38**）。



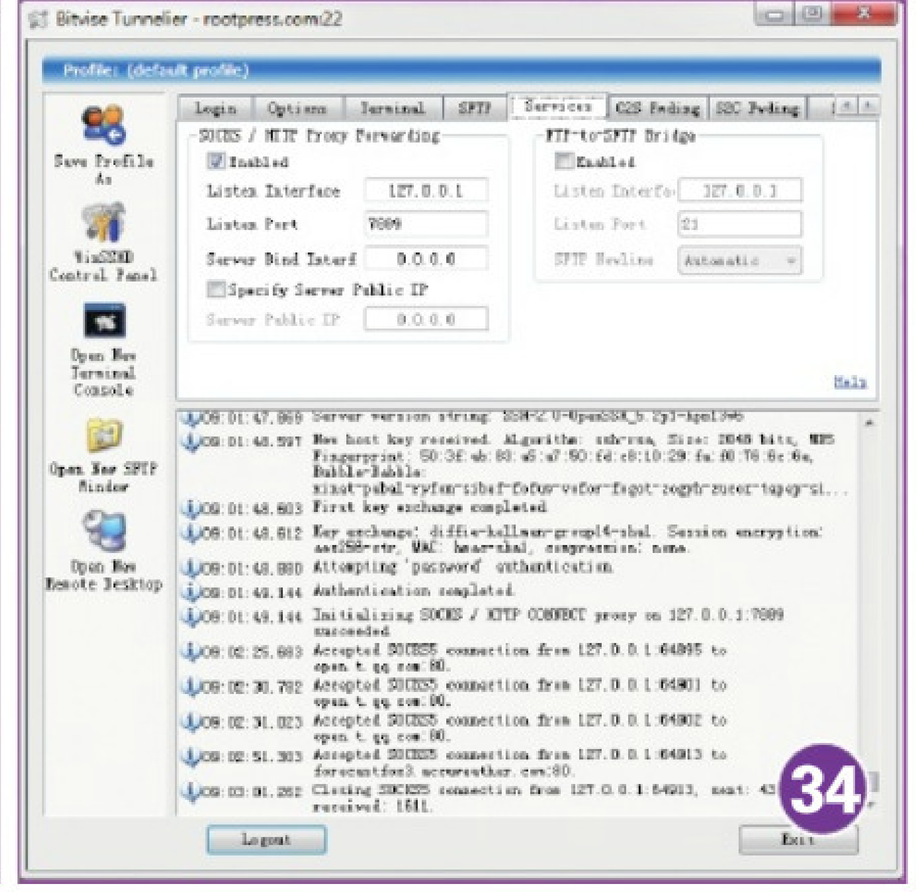
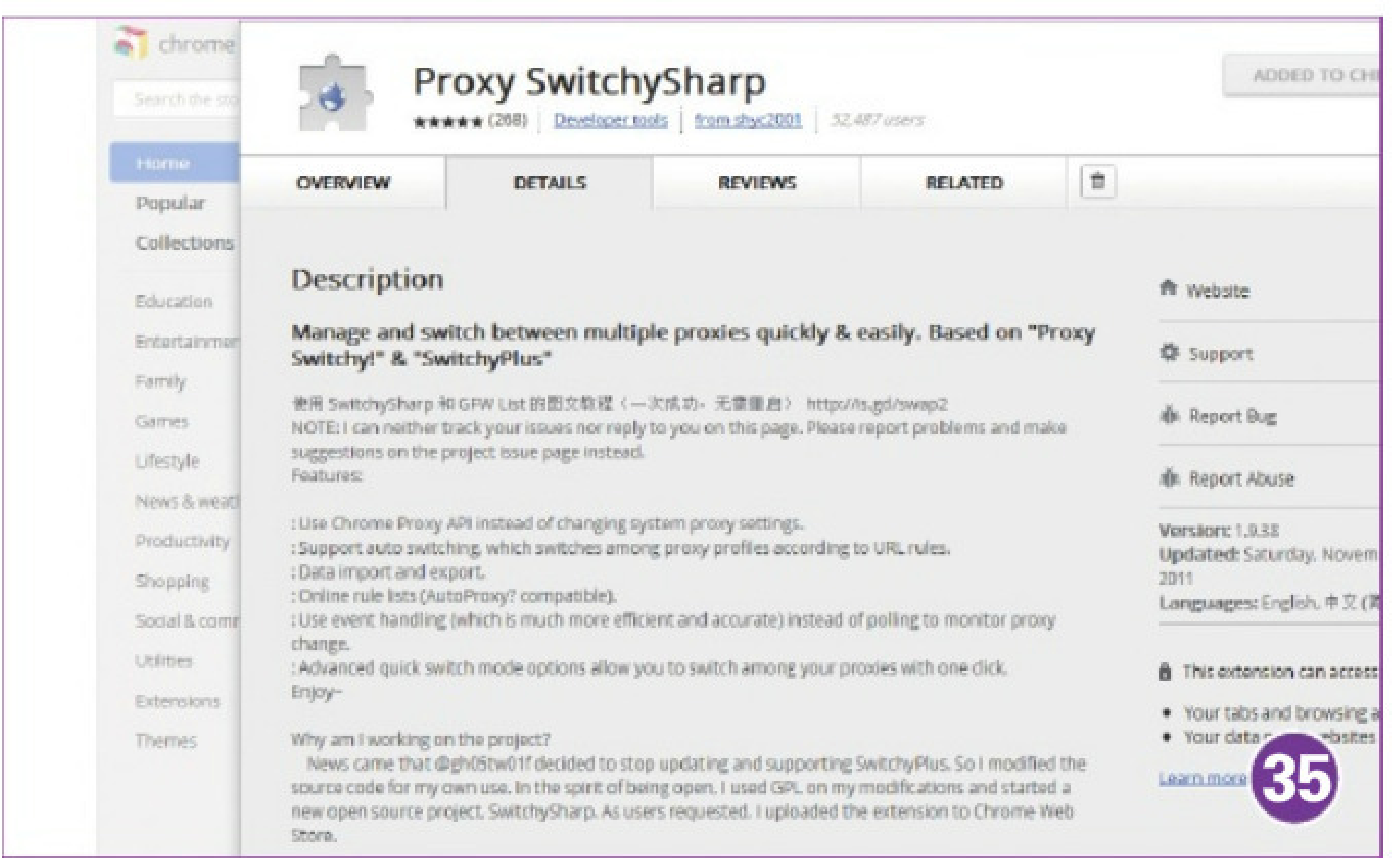


图33 笔者使用的SSH客户端名为Tunnelier，运行后界面如图所示。必填的选项是“Server”下的“Host”，即SSH服务器地址；“Authentication”下的“Username”“Password”，即为SSH账号和密码。填好之后选择“Login”。测试成功后手动断开连接，进行代理服务器设置。

图34 在“Services说”标签下，将“SOCKS / HTTP Proxy Fowarding”的“Enable”勾选，开启代理模式。然后对端口（Listen Port）进行设置，例如笔者自定义为“7889”。“Listen Interface”默认为“127.0.0.1”，如果要在局域网中为其他人提供代理服务，应将此处设为“0.0.0.0”。完成后重新连接SSH服务器，就可以设置浏览器代理上网了。



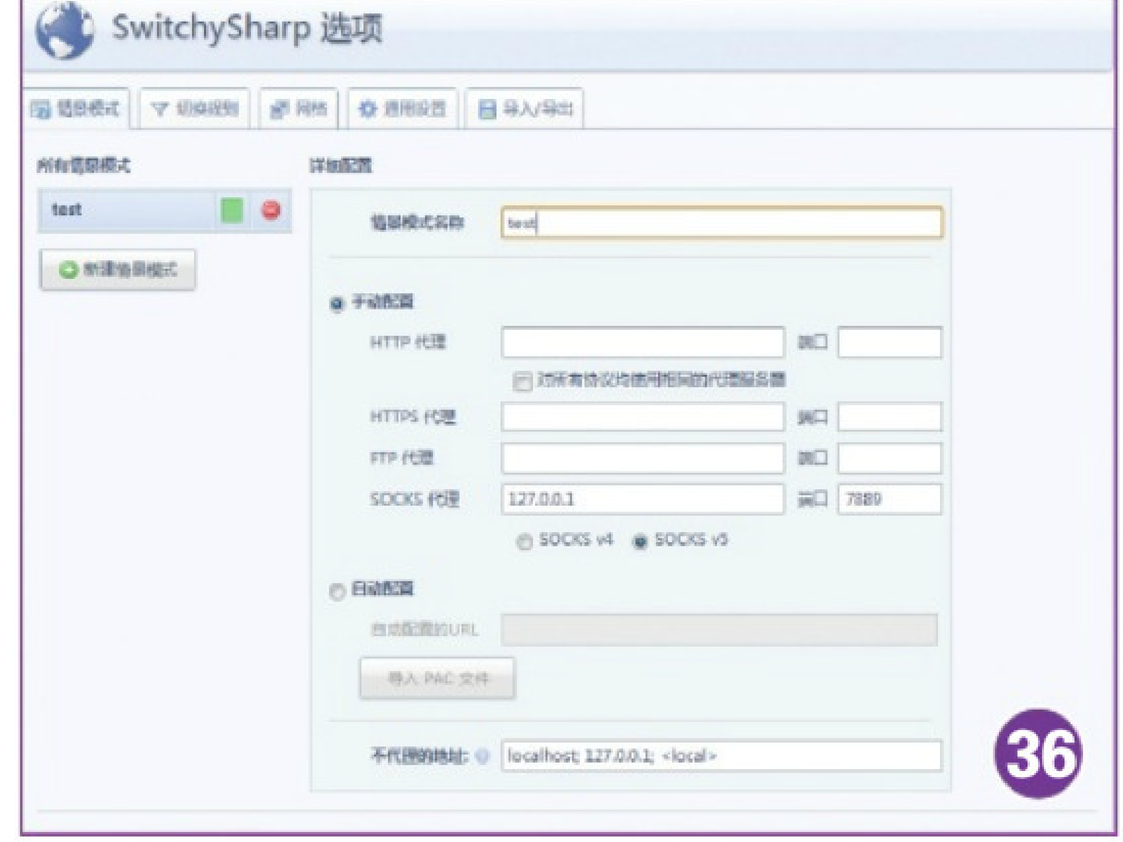


图35 以Chrome为例，在其应用商店中安装名为“Proxy SwitchySharp”的扩展（下载地址：http://goo.gl/mZRhz），完成后进入设置页面。

图36 Proxy SwitchySharp提供中文界面，使用起来比较容易。可以先建立一个“情景模式”，在右侧的“详细配置”中设置好代理服务器地址，也就是刚才用Tunnelier建立的“127.0.0.1:7889”代理，之后就能用SSH代理上网了。每次打开网站时，点击Proxy SwitchySharp的图标切换到相应情景模式即可。





图37 笔者推荐使用Chrome或FireFox浏览器，它们都可以提供方便的扩展或插件。以Chrome为例，在其应用商店中安装名为“Proxy SwitchySharp”的扩展（下载地址：http://goo.gl/mZRhz），完成后进入可进入它的设置页面。

图38 Proxy SwitchySharp还提供了导出设置的功能，方便在其他计算机上使用。这一点非常重要，毕竟谁也不想重复劳动。如果再加上云端存储，那就更棒啦。

增强使用SSH的安全意识

“SSH会连接到别人的服务器上，我用它网络购物真的安全吗？”相信很多人都有这样的顾虑。传统的网络服务程序，如FTP、POP和Telne都是不安全的，因为它们在网络上使用明文传送数据。而SSH相对安全一些，但考虑到服务器确实掌握在他人手中，还是尽量不要使用没有额外保护措施的在线支付方式。另外，SSH使用的用户名和密码验证方式可能会遭遇“中间人”攻击，即黑客会冒充SSH服务器截获用户信息，有隐私泄漏的风险。

3.利用免费PHP空间搭建代理

收费服务比较稳定，但毕竟会多一笔开销，网上有许多免费的PHP空间，利用它也可以实现代理功能。“webpage-tunnel”（地址：http://goo.gl/lY27G）是一款HTTP代理服务程序，通过HTTP隧道来突破防火墙的限制，并提供简单的加密通讯（**图39～图41**）。和其他的同类软件一样，需要Java运行环境的支持（下载地址：http://goo.gl/ptkSU）。

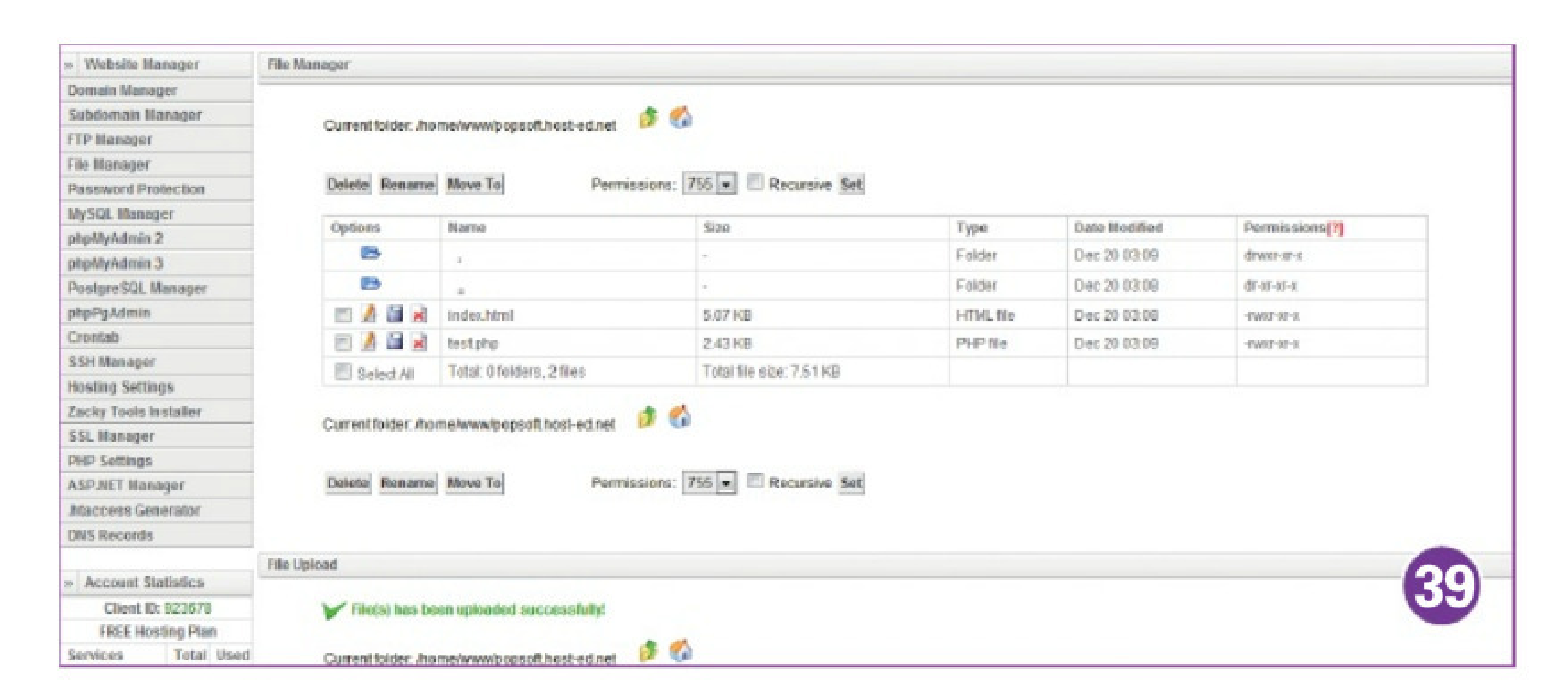
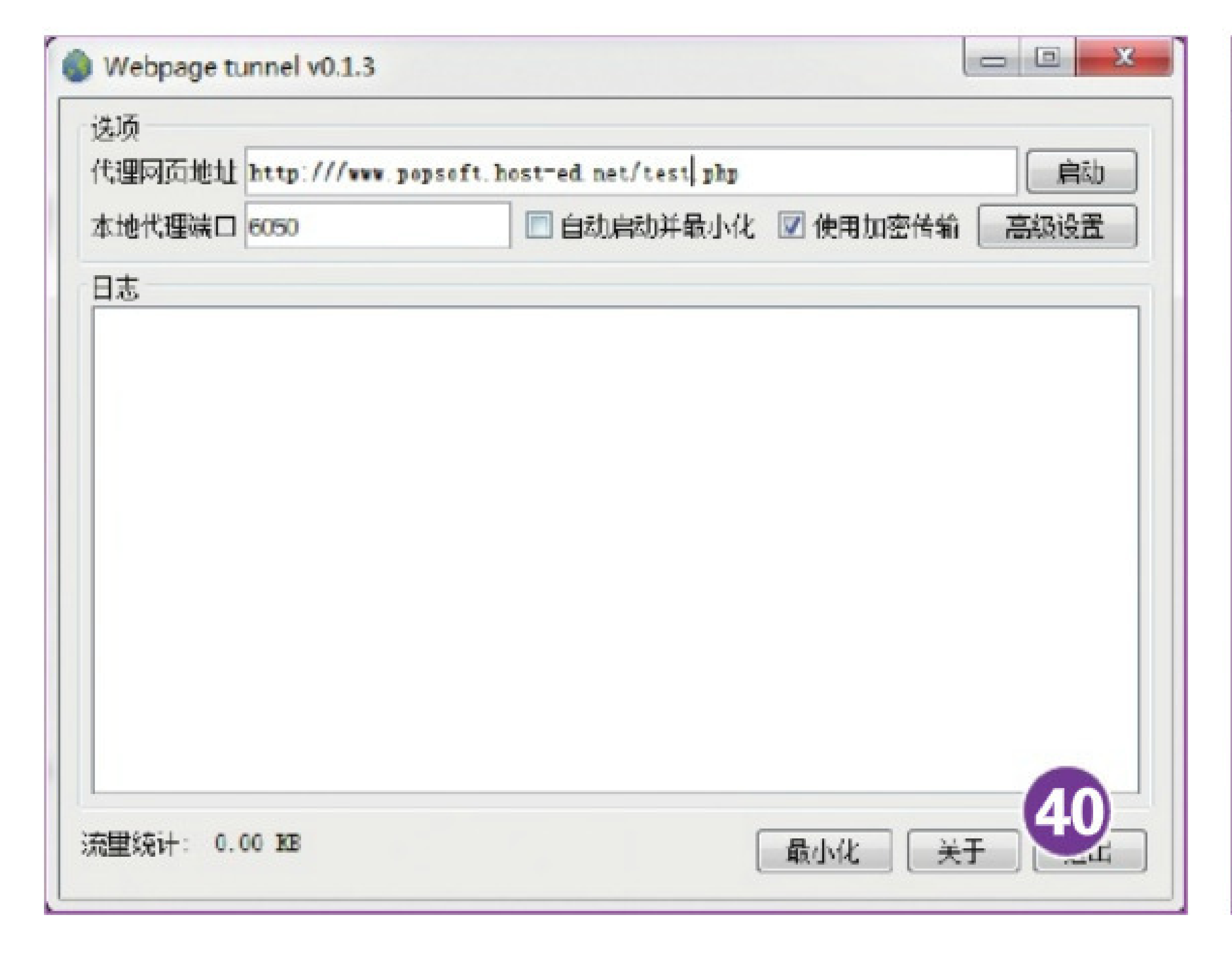


图39 在使用webpage-tunnel之前需要一个PHP空间用来存放服务器端文件（截稿时“www.qualityserve.tk”可以使用），除此之外还需要一个域名。准备工作完成后你就可以把压缩包中的“proxy.php”文件上传到服务器中了。

图40 启动webpage-tunnel客户端，将PHP服务端文件地址填好再按下“启动”。需要注意的是，并非所有PHP空间都允许用户搭建代理服务器，如果想稳定使用，最佳的办法还是购买收费空间。

图41 完成后就可以在程序中进行配置。如果取消加密传输，速度会略有提升。





全局代理

许多程序并不支持HTTPS或SOCKS代理，如果你有一个美国的代理服务器，想用它来玩美服的网游，一款名为“Proxifier”的软件就可以做到让普通代理变为全局代理。所谓全局代理，就是指让系统中的所有程序都通过代理服务器访问网络。Proxifier的强大之处还在于可以对不同程序分别进行代理规则设置。

三、最佳免费大餐——Google App Engine

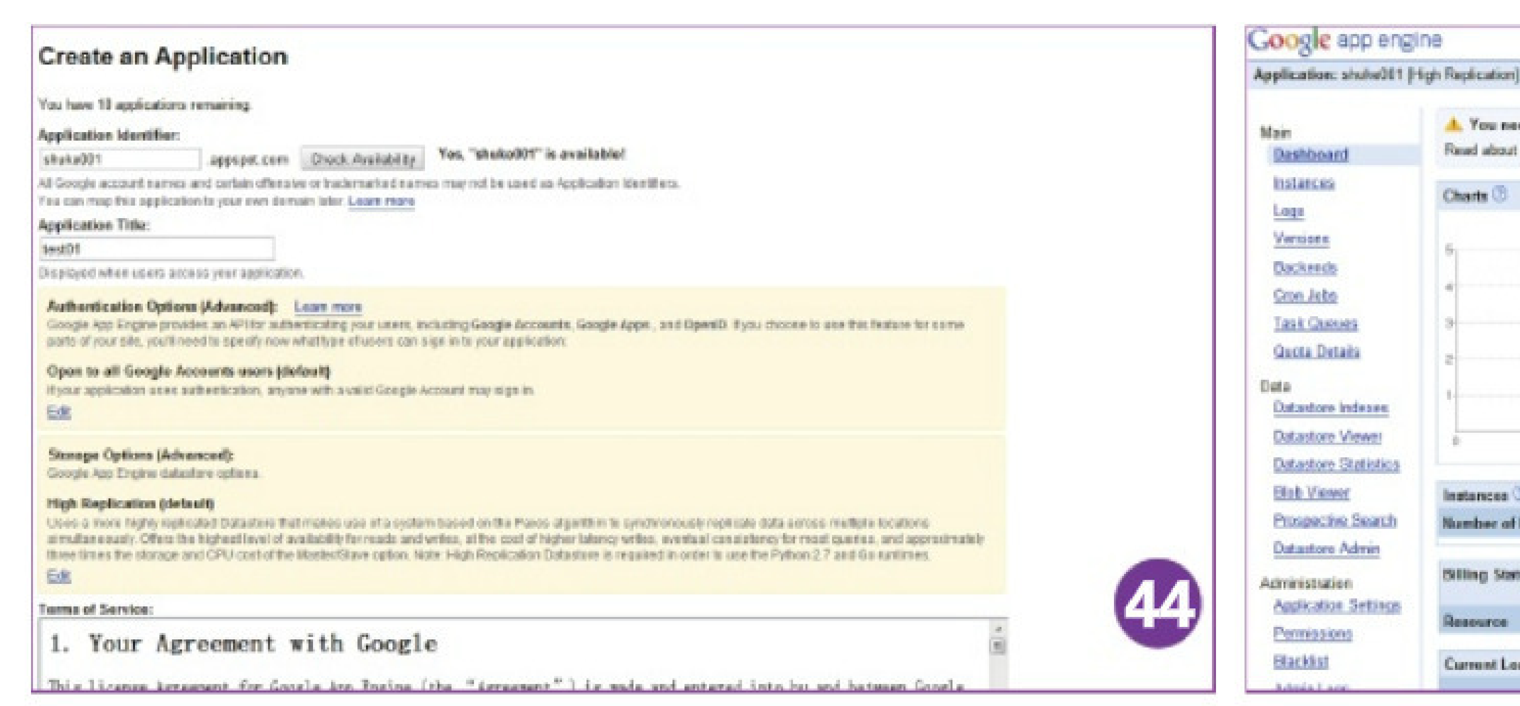
特点：完全免费，浏览速度快。

建立在GAE（Google App Engine）上的各种代理工具是笔者最为推崇的。它们的开发者活跃度高，新的应用项目也总会给人带来惊喜。GAE允许用户免费建立10个应用，每个应用每天有1GB的免费流量。也就是说，如果你将10个应用都作为代理使用，每天就会获得高达10GB的流量（**下页图42～图45**）！



图42 首先需要建立一个GAE账号，打开网站“http://code.google.com/intl/zh-CN/appengine/”注册账号并下载适用于Windows系统的App Engine SDK。注册后建立应用程序时，需要填入手机号码接收验证短信，中国联通、移动等用户应该在号码前加“86”。

图43 将收到的验证码填入到验证窗口，点击“Send”完成注册。有了GAE账号，就可以使用下面两款应用来实现代理服务器的功能。需要注意的是，笔者介绍的这两款应用并非最新最好，之所以选择它们作为例子，是为了便于在图形界面下做演示。



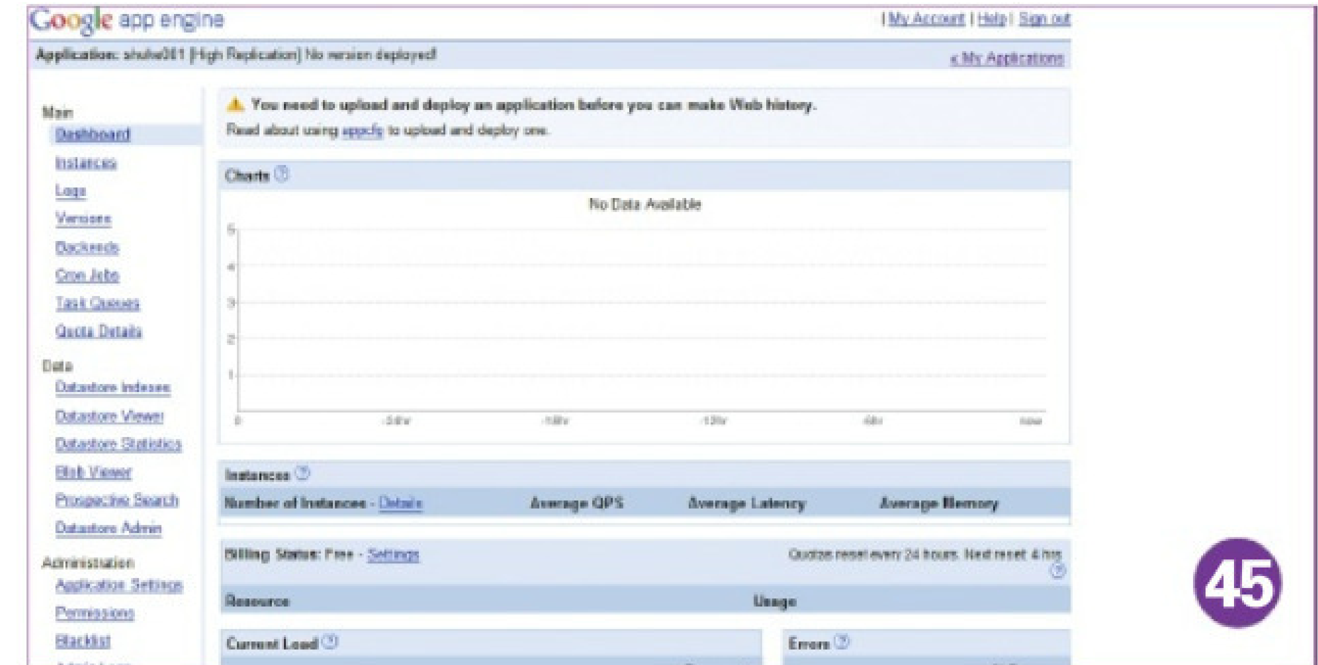
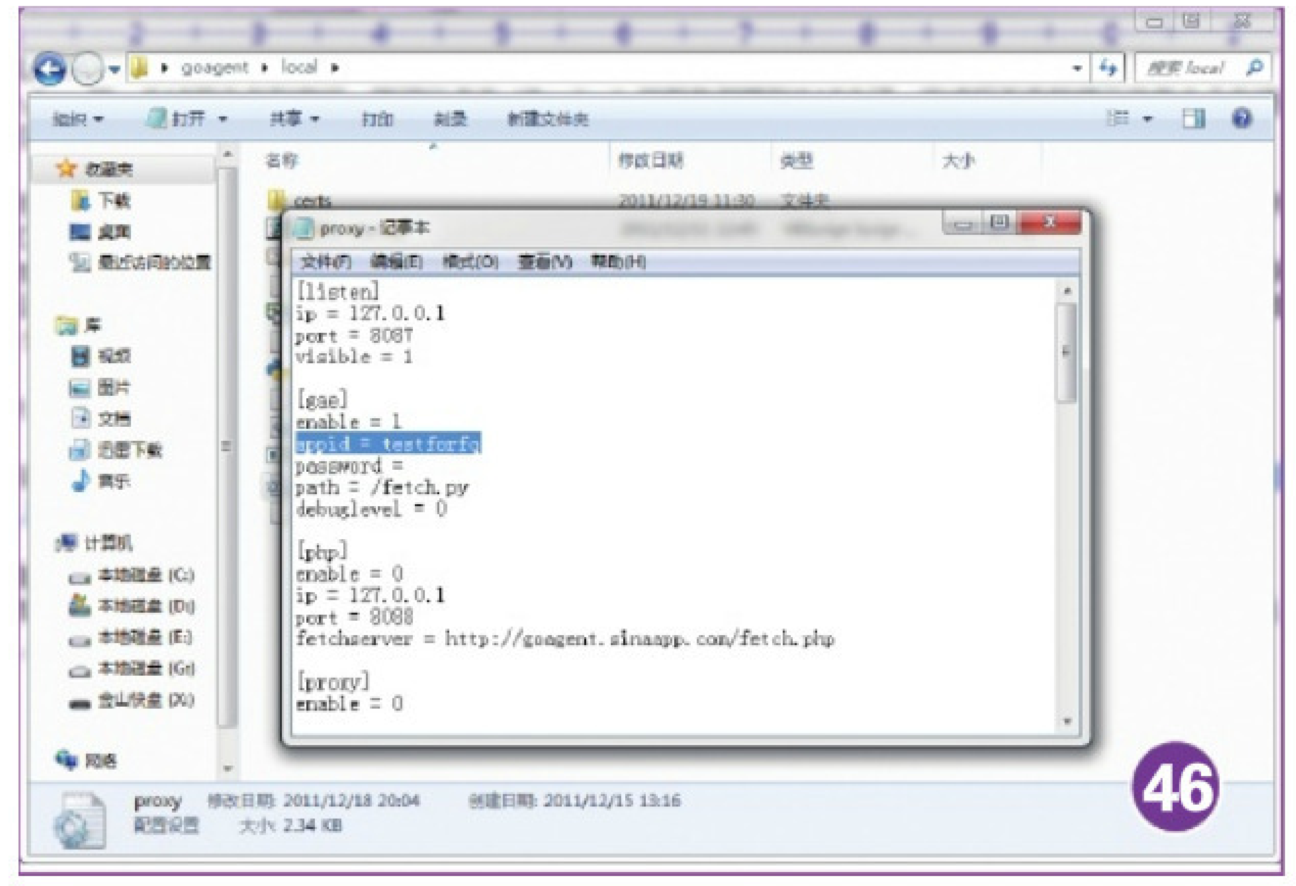


图44 首先要在GAE下创建一个应用（Application）并记下创建时的“App ID”。例如笔者创建的应用ID为“shuke001”。

图45 每个创建的应用，GAE都会提供管理页面，我们暂时还用不到它。

goagent也是一个基于GAE的代理项目，目前最新稳定版为1.6.12，它的项目主页是“http://goo.gl/xd5FG”。goagent的使用和部署更加简单，非常适合新手使用（**图46，图47**）。



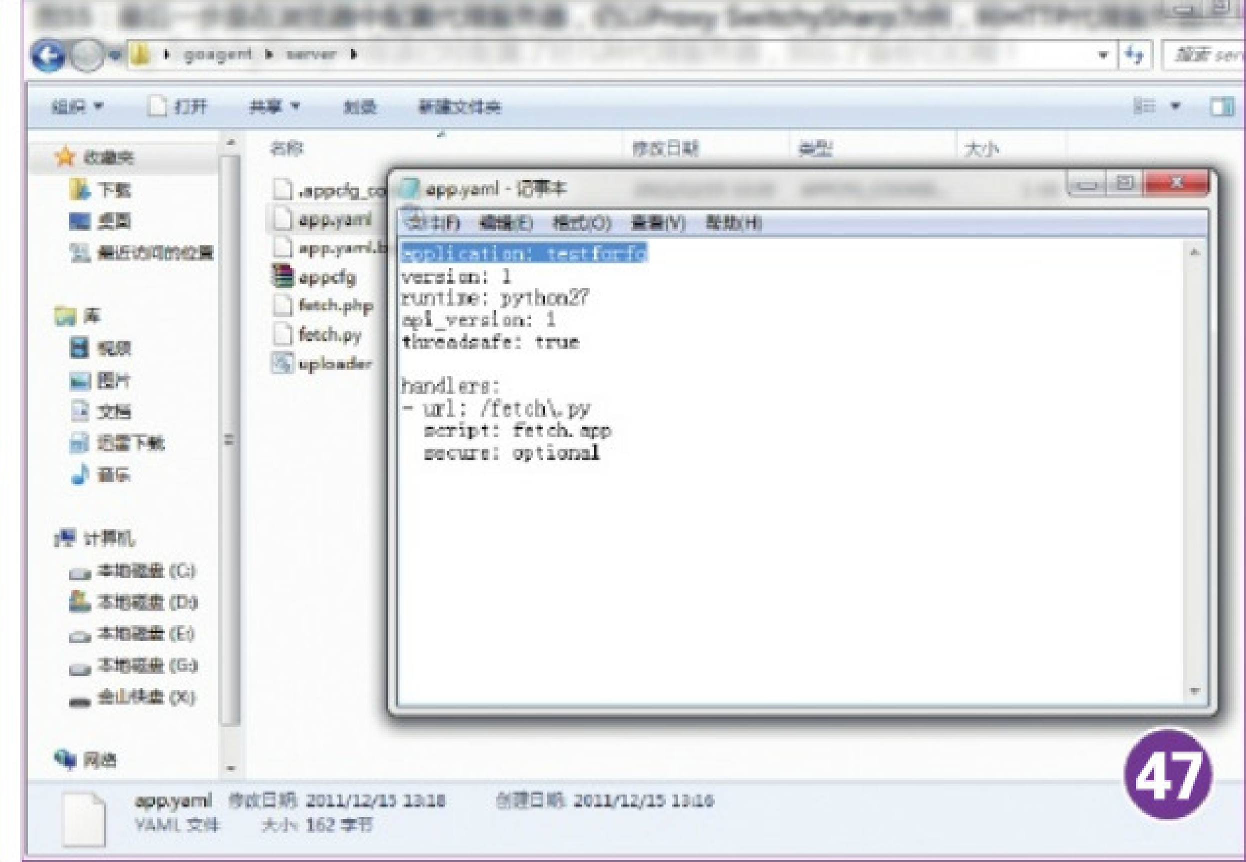


图47 下载goagent最新版本，地址为“http://goo.gl/pTt0W”。解压后有2个文件夹“local”和“Server”。先修改“local\proxy.ini”中“[gae]”下的“appid”，把它改为你在GAE中创建的App ID（多App ID用“|”隔开）。需要注意的是，我们应该新建App ID，而不是使用以前已经配置好的，以免发生冲突。

图48 用文本编辑器打开“server\app.yaml”，修改其中的“your_appid”为你新创建的App ID。之后启动“local\goagent.exe”，再运行“server\uploader.bat”，软件会将文件上传至GAE（每次只能上传1个App ID的项目）。完成后在浏览器中设置代理地址“127.0.0.1:8087”就可借助goagent上网了。如果使用Proxy SwitchySharp，可直接下载“http://goo.gl/xd5FG”配置文件，将其导入后直接使用。

提示

有了便捷的配置工具，GAE代理的搭建难度可以大大降低。其他比较好的GAE代理工具还有很多，例如hyk-proxy（项目主页：http://goo.gl/5QtD），感兴趣的读者可以在网络上搜索教程学习。现在，你的Proxy SwitchySharp中应该已经保存了好几种代理方法，别忘了备份它们喔！ P



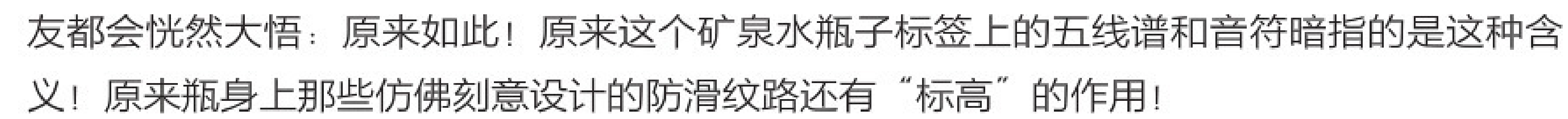


兔年结束了，诸位读者朋友龙年快乐！

■北京 坏香橙

欢乐好瓶

http://www.red-dot.sg/concept/porfolio/o_e/ED/B026.htm



刚刚看完本期“特别策划”的朋友都知道，这次的大专题选择了“音乐”作为主线，从不同的角度介绍了一下各种“必须插电”的声乐话题。很好，接下来不妨让我们改变思路换个角度，来看看“不插电”的领域又有什么好玩的东西吧：

瞧，你能看出左边这个矿泉水瓶有何玄机吗？

独特的材质？低廉的售价？万无一失的健康安全认证？——亲爱的读者朋友们，如果各位的思维发散方向沿袭了以上标准路线，那么很遗憾，大家的猜测肯定要与标准答案背道而驰啦：

这个看上去很不起眼的瓶子在结构上确实隐含了某些奇妙的设计。不过，所有的奇思妙想都与“饮水的容器”这个概念没有直接关系——实际上，这个瓶子是一件乐器。

相信不少朋友都曾经听说或者尝试过这个实验：在一组规格相同的玻璃杯中灌上容量不等的液体，然后就可以把这些“杯具”当做编钟演奏一曲小调——没错，说到这里我相信大多数朋友都会恍然大悟：原来如此！原来这个矿泉水瓶子标签上的五线谱和音符暗指的是这种含义！原来瓶身上那些仿佛刻意设计的防滑纹路还有“标高”的作用！

看上去平淡无奇？嗯，我同意

没错，诸位这次的猜测完全正确。顺带一提，这个名叫Doremi Pet的矿泉水瓶曾经是德国红点设计大赛的获奖作品，更奇妙的是，此瓶所获得的奖项分类居然是“教育”——不过想想也不难理解，对于孩子们来说，敲打这玩意认识音律要比弹钢琴拉小提琴学习音准有趣得多，不是吗？


寓教于乐，其乐无穷

量产式冲击拳套

http://www.armstar.net/?page_id=19

在去年的“网罗天下”栏目中，我们曾经介绍过一项起码能让95%的“辐射”玩家大呼过瘾的奇妙发明：一件完美融合了高压电击器的功能、装在手腕上就能让自己的拳头威力大增的“冲击拳套”——然而遗憾的是，那件看上去科幻气息十足的武器仅仅是“个人制作”的玩物，众多心有余而力不足的玩家只能看看网上的图片过过瘾而已。不过，这个遗憾如今似乎已经出现了弥补的曙光：经过半年有余的筹备之后，这款定名为“Armstar BodyGuard”的拳套终于要上市啦。

与之前的“试制品”相比，最终定型的产品不仅保留了高强度外壳、电击冲角、内置式高清摄像头和高亮度LED电筒这些实用的设计，开发者更是别出心裁地在手腕内侧为iPhone留下了一处基座——我敢肯定不少“辐射”系列的玩家看到这里都要笑了：原来“Armstar BodyGuard”不仅仅是“冲击拳套”的化身，更是“哔哔小子（Pipboy，堪称游戏原作标志的便携式个







左图：“网罗天下”曾经介绍过的Geek偶像：发明了BodyGuard的David Brown大神

右上图：如今，商业化版本的Armstar BodyGuard终于要上市啦

右下图：你可以把自己的iPhone也装在这玩意上面，十分life style

人计算机）”的现代化解决方案啊！

虽然至截稿为止“Armstar BodyGuard”依然没有正式上市，但新思路带来的启示已经足以让我们耳目一新：哔哔小子已经快要来到我们身边了，真正意义上的“穿戴式计算机”还会远吗？

后院里的工作室

http://www.pod-space.co.uk/pods/micro-pod/

看过了好玩的瓶子和更好玩的防身器械，接下来让我们再来换换口味，看看某些更实用也更浪漫的东西吧。

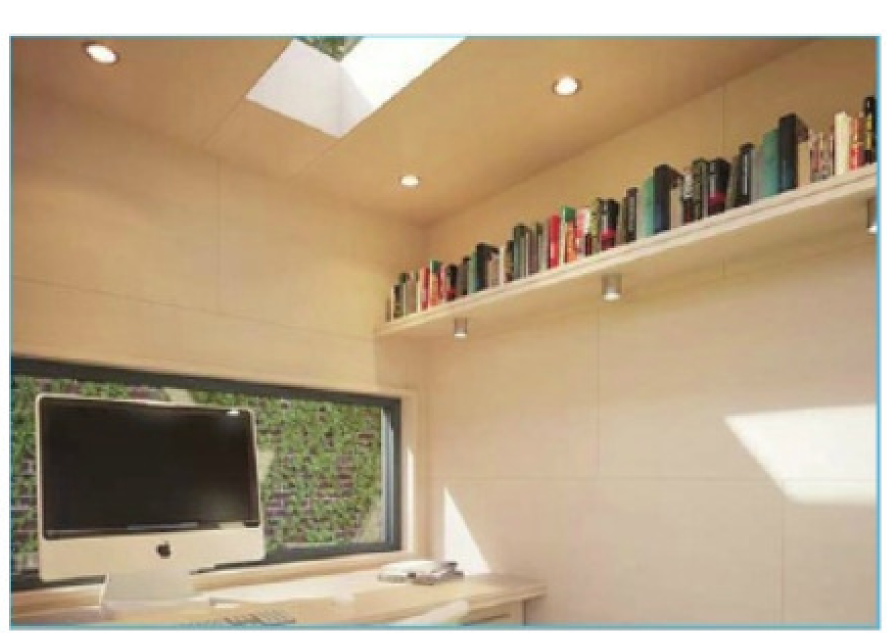
就在不久前，英国Pod Space公司推出了一项包含了房间建造与内部装修在内的室外工作室解决方案——Garden Studios。根据报道，这项方案为不同需求的用户提供了5款“户型”，实际建筑面积从5平方米到25平方米不等。所有的房间都拥有安全完善的供电、供水、供暖、采光、通风和网络系统装置，可以完美地解决广大反对“把工作带回家里”、钟情“室外办公”的职业人工作需求。

也许会有女性读者朋友感到奇怪：这种“在后院盖小屋”的设计概念究竟有什么称得上是“浪漫”呢？其实，对于广大曾经在童年经历过“秘密基地”体验的男同胞读者来说，这间小房子的存在意义可谓不言自喻——所谓“童心未泯的浪漫”指的大概就是这种概念。不过，这种硬件条件一流的“浪漫”代价也是昂贵的：即便是面积最小的Mirco Pod造价也高达10890英镑（约合10万元人民币），当然，对于诸位朋友来说，恐怕“能建在哪里”才是更麻烦的问题吧……





乍看之下似乎有点像桑拿浴的小木屋



仔细看看，装潢内饰与采光效果似乎都不成问题



能拥有这样一间小屋，恐怕是不少朋友童年的梦想吧

飞翔在天空的……马赛克？

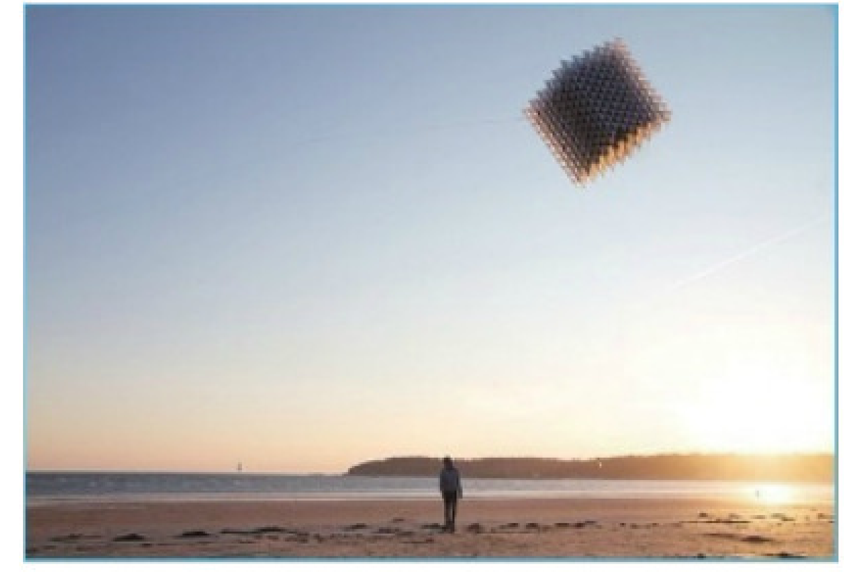
http://www.asarch.co.uk/

“我一定在做梦吧——天上怎么会有这么大一坨马赛克飞来飞去？”

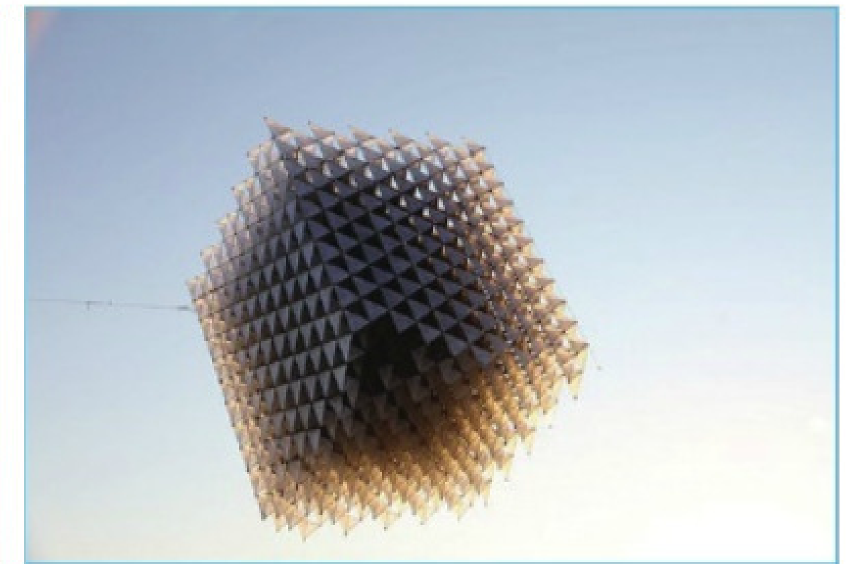
如果你有一天在上班路上看到半空中有这么个如图所示的东西悠然自得地飞来飞去，那么除了眼花、做梦和马丁叔叔（对，来自火星的那位）重返地球之外，这里还有一种更合理的解释：有人在放风筝。

没错，请允许我向诸位介绍一下这架名叫“Little Shining Man”的3D大风筝：诚如大家所见，这个外观轮廓完美诠释了“鳞次栉比”概念的大家伙似乎是由不少相同的子部件拼嵌而成的——事实确实如此，而且事实还不仅如此：所有作为独立部件的小风筝框架实际上都是用3D打印技术统一制作出来的，其余材质更是用上了碳纤维和航天面料。最终，多项技术协同作用之下就诞生了这样一件奇妙的高科技艺术品：轻便，牢靠，允许自由组合搭配重新设计结构，一句话，可以让全世界的书呆子眼红的神奇3D风筝。

不过，虽然这个大家伙确实由表及里从头到尾每一处细节都在散发着浓烈的Geek气息，但老实说，这种灰不溜秋的外观实在是没什么美感可言……也许会有人说这种犹如像素的效果难道不正是美感所在么？我倒要反问一句：既然已经把外型做成了像素涂鸦板的样子，为什么不能百尺竿头更进一步用不同颜色的子模块组成像素图案——例如马里奥的头像——作为装饰呢？毕竟，Geek与美学并不是无法协调的对立概念嘛。P



我没眼花吧，飞在天上的那是啥东西？



噢，原来是个风筝



换个角度仔细看看，这东西可是3D结构喔



看看日历，本期的出刊日期似乎正好卡在了一个相当微妙的时间点上。不过，尽管已经迟到了几天，但祝福本身的含义是不会褪色的：各位读者朋友们，龙年快乐！

经过为时一年的发展后，“应用在线”终于找到了最合适的栏目定位，感谢所有朋友的支持！

2012年，我们依然与大家一路同行，祝大家一帆风顺！

■北京 坏香橙

图片图标，自由转换——Pic to Icon Converter

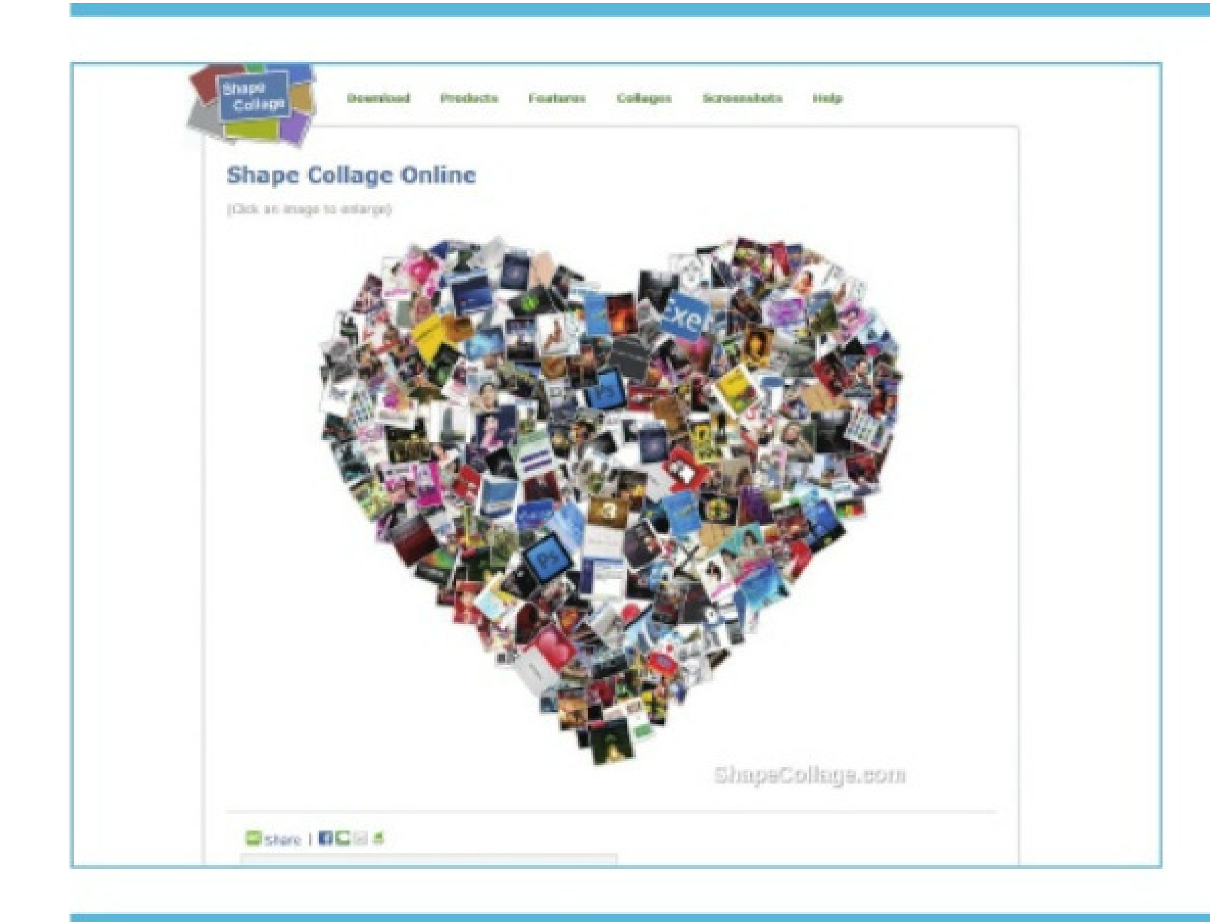
http://prodraw.net/online-tool/pic-to-icon.php

和大多数在线化工具的设计原则一样，Pic to Icon Converter的功能无疑是“用最直接的步骤满足用户的实际需求”。如果你想要寻找一个可以将PNG、BMP、JPG或PNG图片转换为*.ico格式图标文件的简单方案，那么Pic to Icon Converter就是个不错的选择。除了制作图标之外，在页面右侧的列表中还有不少同样实用的在线图片处理工具，在此一并推荐。



网页拼图，轻松制作——Shape Collage

http://www.shapecollage.com/online



一件很有趣的小工具——Shape Collage可以将用户提交的网页所包含的所有图片提取出来，用选定的轮廓组合成为一张完整的拼贴画。虽然在直观性上要略逊色于“文字云”，但在趣味性方面的效果还是不错的。除了在线化的工具之外，http://www.shapecollage.com这家网站本身还提供了功能相同的下载版软件可供使用，同时也有对应iOS平台的同类应用项目。

豆瓣搜索，兼容并包——豆壳

http://www.doucr.com/

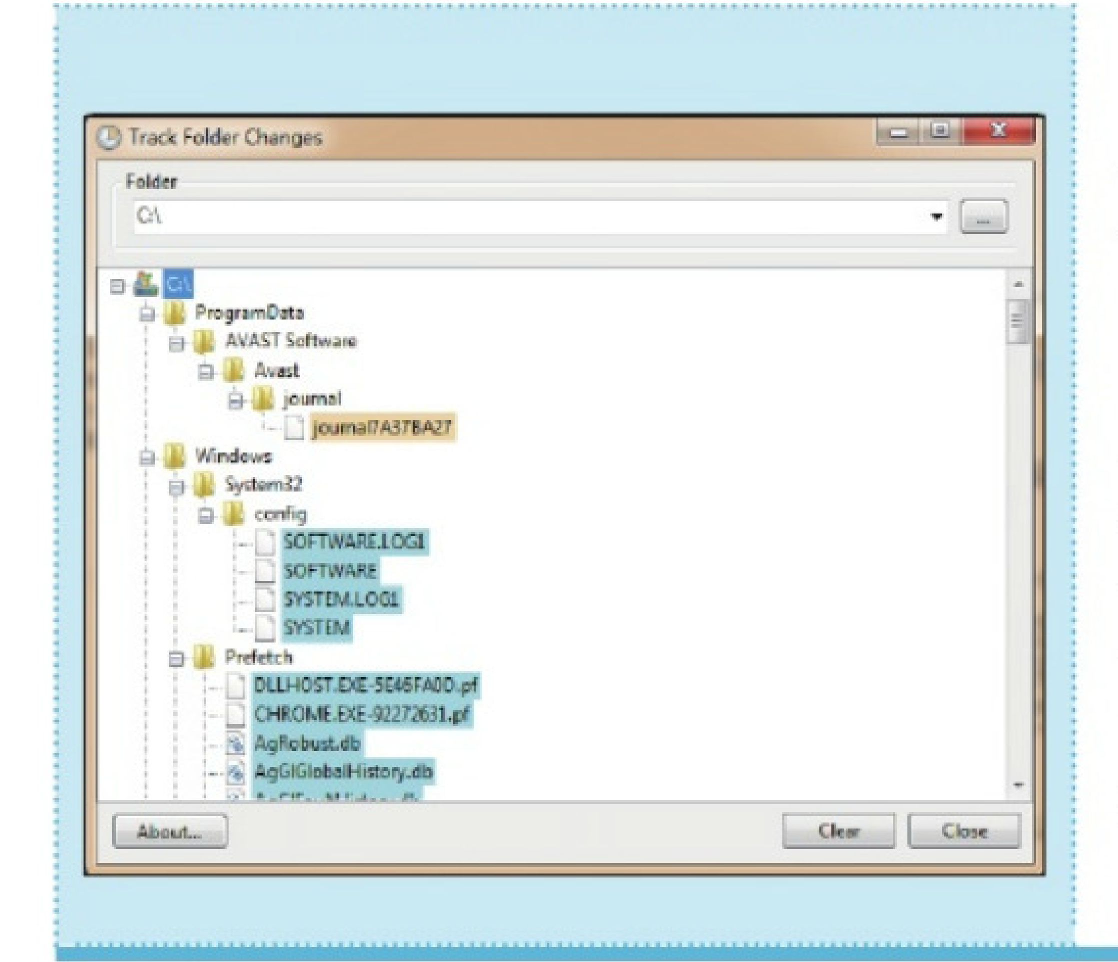
作为知名度最高的Web2.0中文版文化艺术交流主题站点，豆瓣对于国内广大文艺青年的吸引力向来是值得肯定的。但是，只要试过豆瓣自己提供的搜索引擎就知道，在浩如烟海的网站页面中利用简单的关键字寻找到自己关注的内容并不是什么轻松的任务，对于为数甚众的非理工科使用者来说感受更是如此。很明显，基于Google自定义搜索技术的“豆壳”就是为了满足这种需求而出现的，虽然在技术方面似乎并不复杂，但实际的使用效果相当不错。如果你正好需要为自己的另一半寻找一款简单实用的豆瓣搜索工具，那么“豆壳”肯定值得你来试试看。



应用速递

3年前，或许你还没听说过Chrome这个名字。但是在今天，Chrome已经超过老牌的Firefox成为世界上市场占有率第二的浏览器。想当年处于垄断地位的IE6还不支持很多浏览器标准，导致无数网页设计人员为了兼容它而绞尽脑汁，拖慢了整个发展进程。如果你现在还在使用过时的浏览器，很多网站的新功能都无法享受。Chrome的成功源自快速的产品开发，笔者使用的开发版版本号已经达到了16，要知道这么多年来IE也才有9个版本。

■小众软件 大笨钟



实时监控文件夹变动——Track Folder Changers

□大小：185kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://trackfolderchanges.codeplex.com/

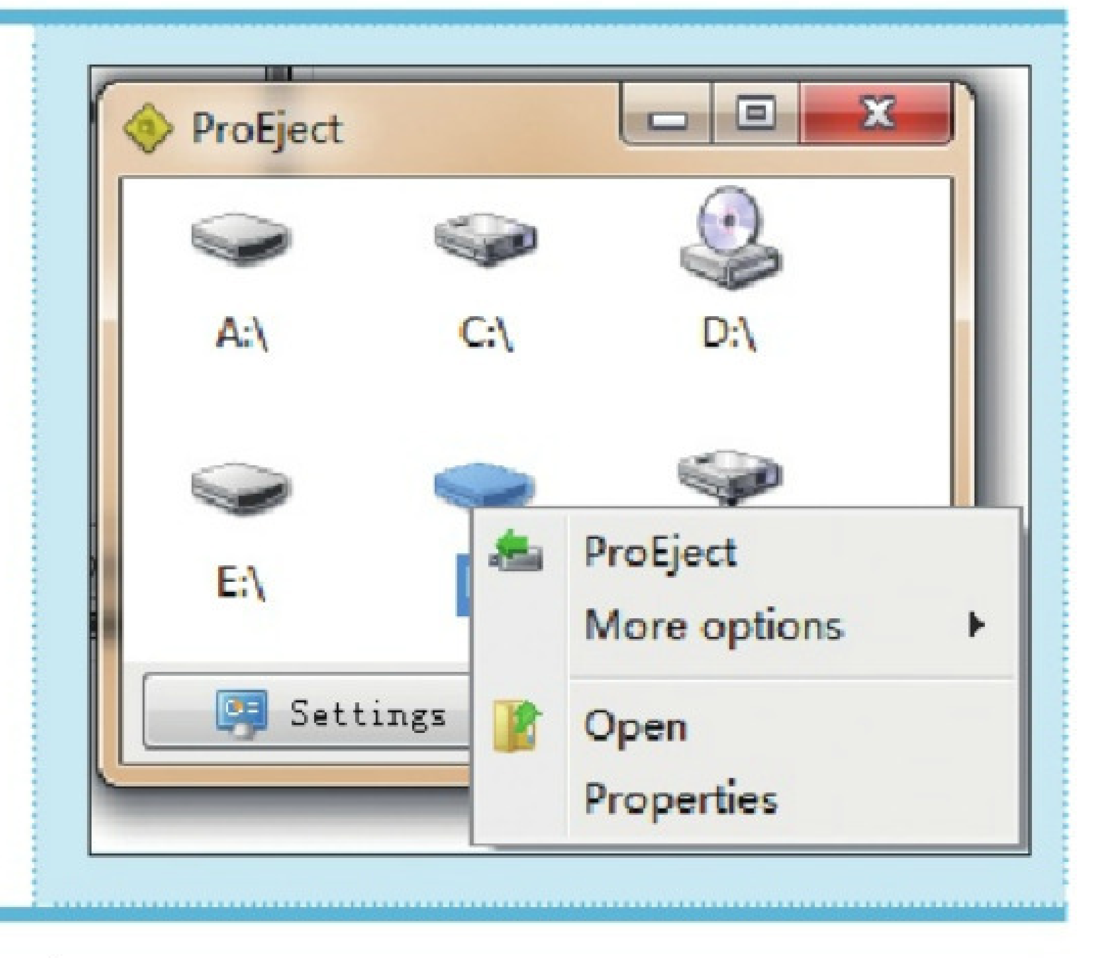
想知道每时每刻你的硬盘里都有哪些文件被改写、创建或者删除吗？Track Folder Changers是一款实时监控文件夹变动的工具，使用起来非常简单，运行后会自动监控C盘。软件会用不同的颜色来标记数据的变动情况，绿色底纹为新创建的文件，蓝色为被修改的文件，而棕色代表被删除的文件。使用时一次只能扫描一个文件夹，不过可以设置扫描整个磁盘。笔者发现扫描C盘时，几乎每时每刻系统都在操作文件。软件没有多余的功能，整个界面也只有3个按钮，分别代表：选择文件夹、清除记录和关闭，非常简洁。其他同类型的软件还有Moo0 FileMonitor、WatchAndShout和Watch 4 Folder等。

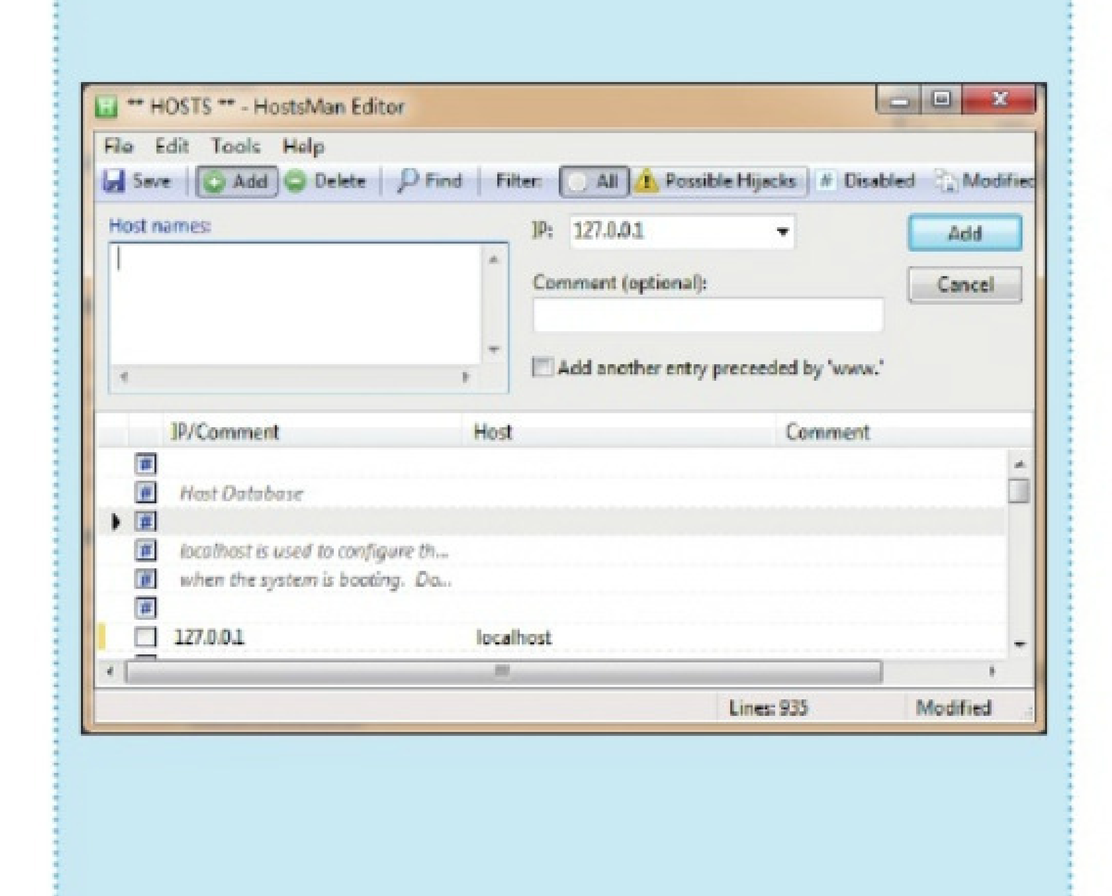
安全移除移动储存设备——ProEject

□大小：888kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://softwarespot.wordpress.com/software/proeject/

ProEject是一款小巧安全的移除移动设备工具。所谓安全移除，就是通过Windows的设备拔出/弹出窗口，正常卸载设备，避免随意操作带来数据丢失的风险。不过Windows的“安全删除硬件”功能常常会失灵，告诉你设备正在使用请关闭相关程序后再拔出，这个时候ProEject就派上了用场。它会自动清除注册表中部分最近使用的移动设备痕迹，并检查“发送到”“最近打开的文档”“快速启动”等位置，最后进行安全弹出设备的操作，省心又省力。



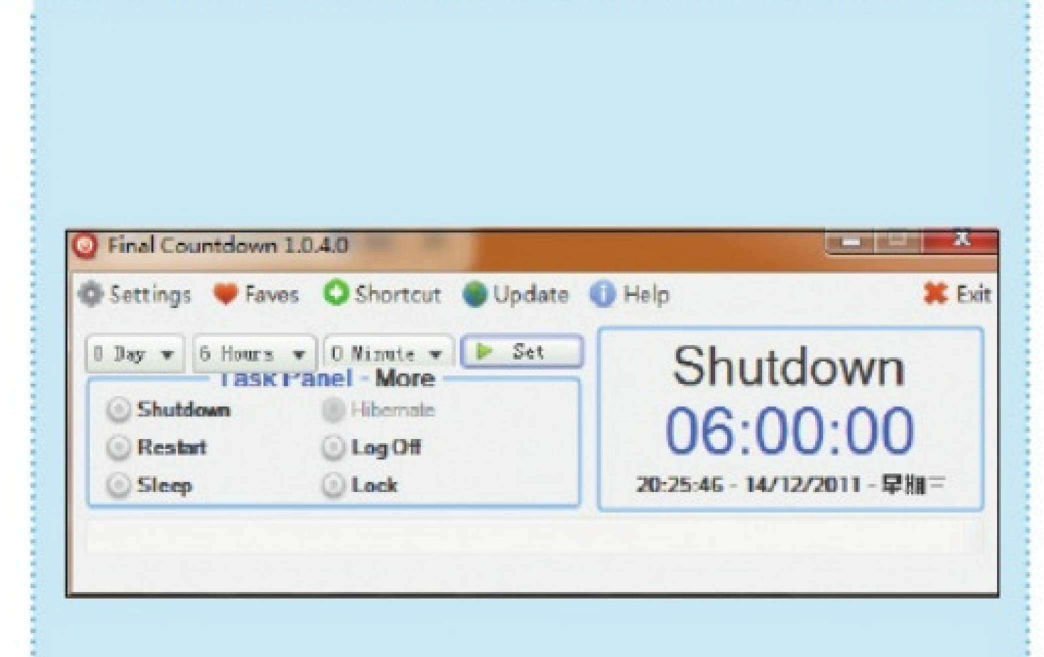


Hosts文件修改工具——HostsMan

□大小：5.8MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.abelhadigital.com/hostsman/

“Hosts”文件在互联网诞生之初就保存在每个人的电脑中，其作用是将你访问的网址或主机名解释成互联网所能识别的IP地址。修改Hosts文件可以用来屏蔽广告、在本机进行网络测试或者阻止恶意网站等，不过也容易被恶意软件滥用。Hosts文件的修改比较麻烦，比如在Windows系统中它位于系统目录下，而Linux等其他系统还需要管理员权限才可以修改。HostsMan是一款Hosts文件管理与修改工具，它除了可以非常方便地添加数据以外，还可以启用/禁止条目、扫描错误的解析信息并进行备份，值得一提的是HostsMan还可以自动更新恶意网站列表，防患于未然。这下再也不用跟埋藏在系统文件夹下的Hosts文件“真身”打交道了。



睡眠定时器——Final Countdown

☐**大小：**335kB ☐**授权：**免费 ☐**语言：**英文

☐**下载：**http://www.final-countdown.net/

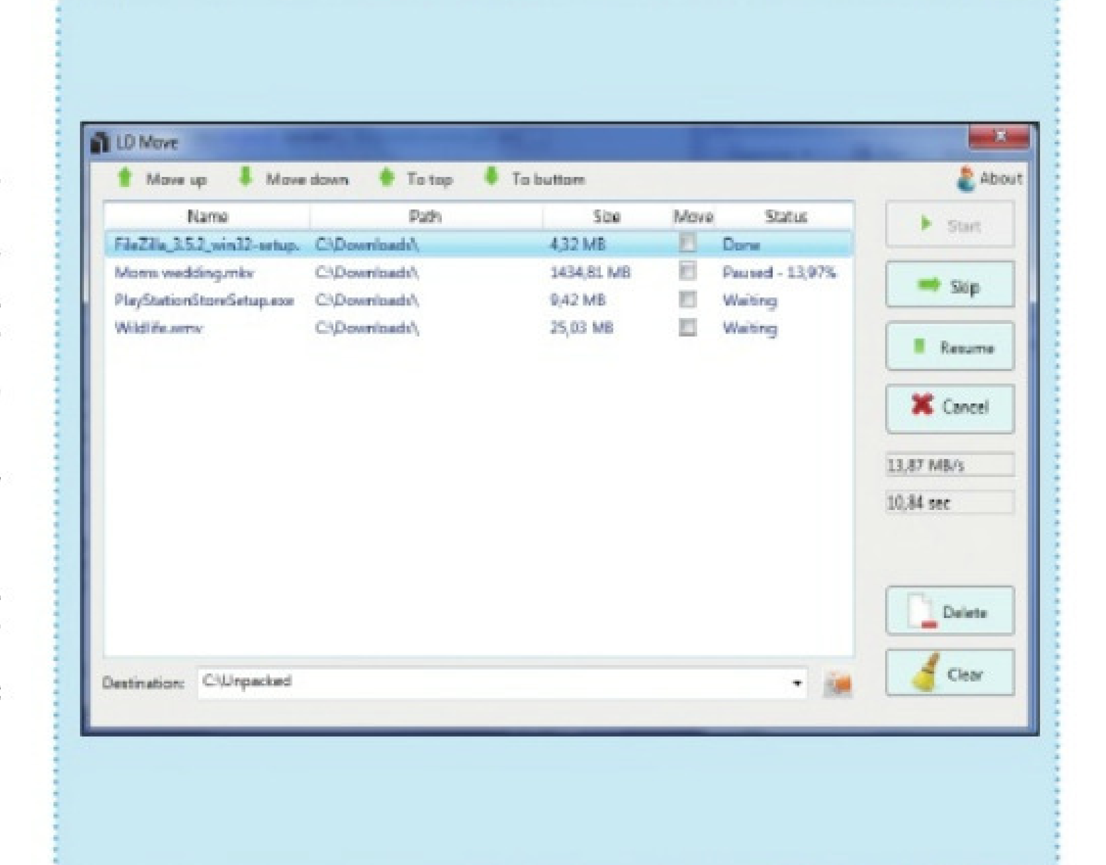
Final Countdown是一款倒计时睡眠工具，支持定时自动关机、重启、睡眠、注销和锁定，只需在主界面设置时间及任务即可。Final Countdown有多种执行方式，可以将设置保存在收藏夹中启动、利用键盘快捷键启动，而Shortcut功能则是将倒计时添加为一个快捷方式，能设置为最小化运行、夜间模式（自动关闭音量）以及省电模式（关闭显示器，移动鼠标即可取消）。Final Countdown的官网十分漂亮，软件界面同样设计精巧，可以更换皮肤，适合夜间有下载或者运算任务的用户使用。

增强的复制/移动文件工具——LD Move

☐**大小：**1.29MB ☐**授权：**免费 ☐**语言：**英文

☐**下载：**http://www.lord-dinirex.dk/LDMove/

Ctrl+C和Ctrl+V是大家常用的快捷键，但Windows的这个功能在文件传输时有许多问题，比如无法暂停、无法从多个地方复制文件等。LD Move作为增强型的一款复制粘贴工具，只需将欲操作的文件直接拖进主界面，在Move处选择复制或移动，最后选择目标文件夹并点击Start即可。在此过程中可以对列表中的文件进行暂停或恢复，也可以跳过此文件，方便你随时改变主意。LD Move允许用户调整处理文件的顺序，操作过程中还会显示当前状态。



免费的克隆图章工具——Free Clone Stamp Tool

☐**大小：**2.83MB ☐**授权：**免费 ☐**语言：**英文

☐**下载：**http://www.photo-toolbox.com/free/clone-stamp-tool.html

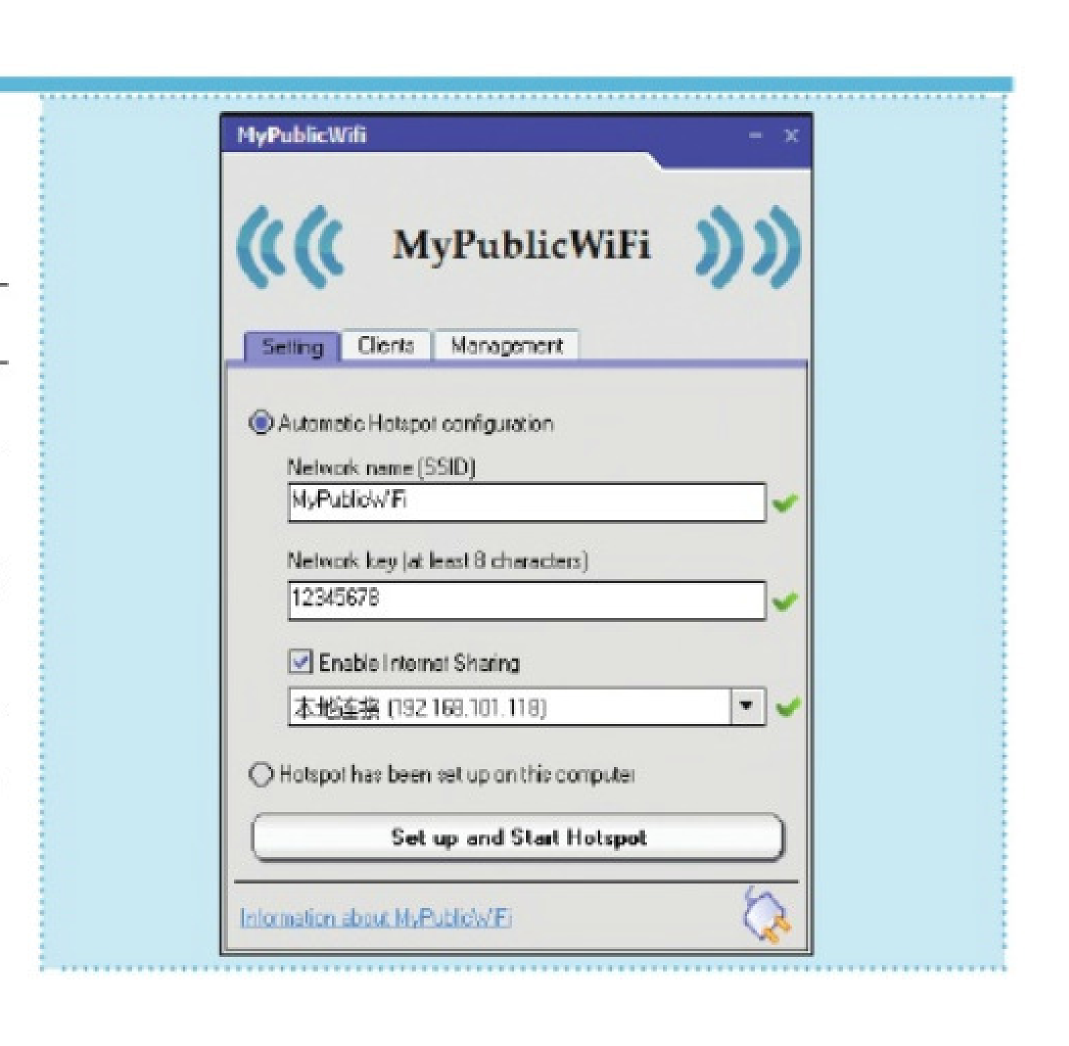
图章工具是Photoshop中十分好用的功能，你可以轻松地将不需要的内容抹去，但昂贵的软件价格并不是所有人能够承受的，况且其中90%的功能也许你一辈子也用不到。Free Clone Stamp Tool与PhotoShop里的图章工具几乎一样，打开一张图片并设置图章大小，按住Alt键点击图片上需要克隆的地方，松开Alt键再次点击目标区域，一个完美的克隆就出现了。图章功能可以非常容易地去掉图片上的背景、杂点，甚至包括人物脸上的雀斑。虽然软件功能单一，但是上手起来比Photoshop容易多了，更何况它还免费。

让无线网卡变成无线路由——MyPublicWiFi

☐**大小：**1.04MB ☐**授权：**免费 ☐**语言：**英文

☐**下载：**http://www.mypublicwifi.com/publicwifi/en/

越来越多的家庭配备了无线路由器，手机、电脑、游戏机都可以通过WiFi与互联网连接。而如果出门在外，很多移动设备就成了摆设。MyPublicWiFi可以让你的Win7电脑变身无线路由器，为其他设备提供无线网络节点。MyPublicWiFi的设置比较简单，只需填写WiFi网络的SSID名称、接入密码以及选择要共享的网络即可。MyPublicWiFi自带防火墙，可以过滤P2P、BT下载等连接，另外还可以记录和跟踪所有连接用户访问的页面地址。





很多移动开发者都承认，他们不愿意把作品第一时间发布到Android Market，因为赚不到钱。然而在iOS平台，情况正好相反。Android用户并非舍不得购买正版，为什么同样的人离开了Android以后就高兴地去Steam或者PSN平台上消费了？笔者很同意一位朋友的说法——Android Market让人没有消费的冲动。Google构建的“生态系统”仍然存在问题，造成目前“iOS上的应用看起来更好”的现状，这会在2012年持续下去吗？极有可能是这样的，除非Google尽早统一系统版本，再从销售模式上进行创新，让开发者彻底满意。

■辽宁 马卡

集成实用滤镜——PowerCam



□大小：21.4MB □下载：http://t.cn/SqV5bU

PowerCam是一款各方面都很优秀的拍照、摄像软件。无需阅读任何帮助内容，从按钮样式上你就能了解到各个功能的作用。PowerCam可以实时预览特效，渲染效果会立即出现在屏幕上。内置的滤镜非常实用，尤其用“微缩景观”拍摄时调节方便，像素较低的iPad 2也能得到不错的效果。此外在“Magic Shot”功能下，你还可以找到各种各样的滤镜，不少动态特效也可以在视频录制时应用，例如“燃烧的火焰”。PowerCam整合了适合国人的分享手段，不仅支持国外主流的Facebook、Twitter，还支持新浪微博、腾讯微博、人人网等。

点评：不论是界面设计还是具体功能，PowerCam在同类软件中都极为出色，具备几乎所有常用的滤镜效果，适合作为主力拍照软件。



软件界面可以旋转，拍摄的照片可以添加日期、GPS地理位置等信息

动手绘制像素图——DotTouch

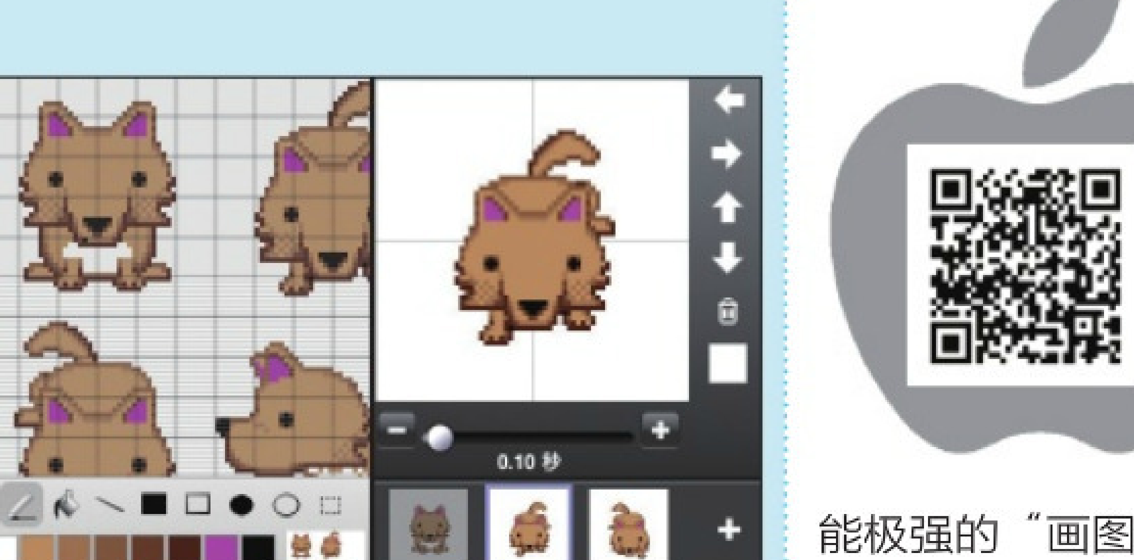


□大小：1.5MB □下载：http://t.cn/Sfcd4R

你在工作中常常要制作像素图吗？真棒，你一定是位游戏开发者！老玩家喜爱像素图，很多知名的独立游戏也采用了这种美工方式。对于非专业人士来说，绘制像素图就不那么容易了。

在iOS设备上，我们不需要专业的美术功底，用DotTouch就能很容易地画出像素图。DotTouch是一个功能极强的“画图板”，它有网状的辅助线，你可以用手指在画布上绘制像素图。软件提供了多种工具，调色、选取等操作与我们熟悉的Photoshop类软件基本一致。DotTouch还可以制作GIF动画，但目前版本功能不够完善，操作相对复杂。

点评：DotTouch简单好用，你可以在给朋友的短信、Email中插入一张独一无二的像素图，将文字无法表述的内容生动地展现出来，或许在这个过程中，你还会发现自己的美术天赋。



软件提供英文和日文两种界面

管理文档加录音——MobileStudio

□大小：13.8MB □下载：http://t.cn/SfoBMi

App Store是一款用来浏览常用文档格式的管理器。该软件能打开TXT、PDF、ZIP、DOC、PPT等文件，也可以浏览Numbers、Pages等创建的文档。如果不抱有过高的期望，MobileStudio其实是个非常出色的文件查看工具，在同一款软件下，你既可以查看文档，又能播放音频、视频文件，执行速度也很快。软件兼有录音功能，界面比较简单，相当于Windows下的录音机。

点评：你可以把数据都装入MobileStudio中，再利用WiFi、蓝牙分享给其他用户。平时浏览也很轻松，还能为文件夹添加密码，防止外人进入。



软件界面追求简洁

精美杂志随身读——Google Currents

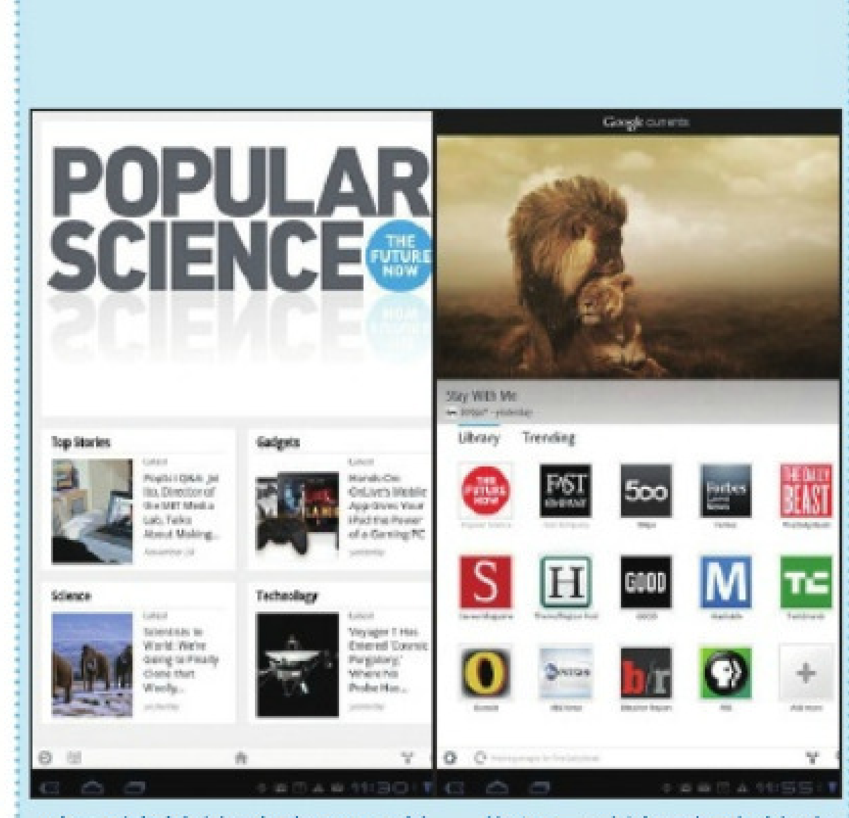


□大小：5.7MB □下载：http://t.cn/SfCFDJ

前不久，Google推出了旗下电子杂志阅读应用Currents，支持RSS订阅以及Google+互动，目前许多媒体都与Google达成了内容合作，用户可从中观看视频，还能听音乐、下载电影。进入软件后，首先会在向导的指引下学习软件的主要功能，“Library”下是用户订阅的内容，默认有6个。也可以翻页后按“+”从其他媒体中选择，不过截稿时笔者未发现知名的中文媒体出现在推荐列表里。“Trending”按钮包含了比较热门的新闻，你可以通过它订阅刊物或网站。

Currents支持离线阅读，手机无需强大的硬件就能运行得非常流畅。不太方便的是，Google Reader中订阅的网站是无法批量添加的，用户只能每次添加一个。它的设计理念并不是为了帮你获取大量信息，而是为了更好地提供阅读体验。

点评： Google软件的质量一向出色，凭借强大的号召力，Currents未来很有可能在电子阅读市场上占有重要位置。



除了精美的动态界面外，你还可以把喜欢的文章分享给朋友

全能手机遥控器——Unified Remote



□大小：376kB □下载：http://t.cn/arRdaX

前几期本栏目介绍过一些远程控制软件，它可以控制PC执行各种操作，相当于远程桌面。Unified Remote却与众不同，它没有传输图像功能，只是一个“万能遥控器”，非常适合用来与HTPC配合使用。

该软件可以作为键盘或鼠标使用，它内置了虚拟触摸板，用户在手机屏幕上操作就可以移动鼠标、实现单击和双击等操作，按下Home键则会弹出输入法键盘。对于不同的软件，Unified Remote提供了不同的遥控器界面，比如在软件中点击进入iTunes，你可以播放、暂停歌曲；进入Chrome浏览器可以切换标签、调用搜索；进入文件管理器就能管理各分区下的文件。

点评： 手机变成遥控器的感觉很新奇，软件还对许多程序做了专门的操作优化。可惜的是，Unified Remote依然需要在主机上安装服务端，对一些软件的支持也有待增强。

软件按钮很大，不会误触

GIF制作利器——玩图



□大小：4.4MB □下载：http://t.cn/SfCLqA

在手机上制作GIF动画并不难，难的是在动画上添加各种特效。想让好友说话时如恶龙般吐出火焰吗？普通的软件恐怕无法实现。

“玩图”设计的出发点就是让用户可以更轻松地制作GIF动画并添加特效，它没有复杂的选项，主界面会引导用户拍摄或选择照片，完成后就会进入处理过程。可以添加如“动感”“滤镜”“相框”等特效，之后会对每一帧图像进行处理，使最后的GIF图像看起来特别酷。制作好的GIF动画，用户可以选择同步到新浪、腾讯微博或是人人网上，与好朋友一起分享。

点评： 软件的高级特效可以添加各类素材，包括闪电、火焰以及小挂件，用户还可以在线获取更新。对于一款免费软件而言功能确实比较强大。



软件特效众多，效果也不错



■北京 墨汁作寿

服务与终端之惑

Android手机虽然多种多样，但都摆脱不了google近卫军的本质，每一代还有google“亲生子”产品，我们也早就接受了google由网络服务商进入数码市场的事实。其实在近些年的国外市场中，软件或网络服务商提供的各种定制甚至自有品牌硬件，特别是数码产品层出不穷，例如几乎威胁到iPad的亚马逊kindle等。

有趣的是，随着移动互联、云计算等概念的逐渐成熟，2011年国内手机市场突然也出现了这一现象，从阿里巴巴到MIUI小米，以及年底的腾讯和百度，突然一拥而上进入了掌上系统市场。理论上讲，通过硬件的销售，厂商可促进软件或网络服务的深入；反过来，也可通过自己软件及网络服务的高人气，在硬件上赚取扎扎实实的金钱。但阿里云OS手机销售业绩不佳、QQ Service手机和盛大电纸书也波澜不惊，只有靠山最不起眼的小米手机仍在稳定的一批批供货，并持续供不应求。

国内厂商对软硬件结合的理解与国外有太大的不同，也许是造成这一现象的最大原因，相对于国外很久以前就开始的低价甚至白送硬件，赚服务费的做法，国内只有电信服务商开始尝试各种服务合约送硬件方式，其他厂商则完全没有经验。我们看到国内大部分软硬件和服务结合的手机仍采用了主流价位，用户大量使用的软件和网络服务也未转化成相应厂商的利润，这些内置功能退化成了手机的营销策略，但为用户提供的却是绑定服务而显得不太自由的硬件产品，除了这些软件或服务的强力粉丝，恐怕没有什么人会选择它们。其实即使在国外，这些捆绑服务的硬件数码产品，也是以性价比取胜的，例如前面提到的亚马逊平板电脑，更不要说对价格更加敏感的国内市场了。这方面唯一做出了表率的，恐怕就是初期问题不断，却还能持续热卖的小米手机了，而在加入了联通的合约计划后，其性价比将进一步提升，或许将成为新一代国产神机也说不定哦。

当然在由服务至终端转移的浪潮中，我们看到了像苹果、索尼这样从硬件厂商摇身一变，成为内容服务商的典范，在本期的新品初评中，我们也看到联想的新一代移动互联产品正成为其云战略的一环，而不再是独立的硬件产品，那么它能否走上类似的道路呢？我们也将拭目以待。



谁还记得云OS手机？



索尼PSV发售，销量迅速滑落

索尼新一代掌机PSVita（简称PSV）在2011年底终于上市，并很快登陆我国香港地区，如无意外，也将在今年初登陆欧美市场。它采用5英寸OLED触摸屏，配备了背部触摸板、模拟操纵杆、GPS和双摄像头，以及更强大的中央处理器和图形处理器。索尼还特别强调了PSV的网络联网功能，允许用户继续家中PlayStation暂停的游戏。PSV在日本的最低售价为24980日元（约合2042元人民币），香港地区售价则为2280港元（约合1848元人民币）。

尽管其刚上市头两天的销量（321 407台）超过了PSP发售前两天的记录（166 074台），但由于一些硬件问题，特别是软件内容的滞后，PSV第二周销量迅速滑落至72 479台，不仅落后于同期对手3DS（482 200台），甚至落后于PSP（101 121台）。

HTC夺目3D内地推出



不久前HTC面向中国内地推出了支持裸眼3D功能的双核手机HTC夺目3D，该手机拥有强大的硬件配置和众多创新技术，将为用户开启全新的感官体验。它拥有两颗500万像素摄像头，可拍摄立体影像，并配备了独立的3D/2D切换键和拍照键，调整各项功能或抓拍镜头都很方便。

HTC还通过与迅雷等厂商的合作向用户提供3D视频和3D游戏，并拥有新的Sense.com云服务，用户也可通过HTC Hub，HTC Likes等下载主题，铃声等内容。HTC夺目3D有WCDMA和CDMA两种不同制式的机型供消费者选择。

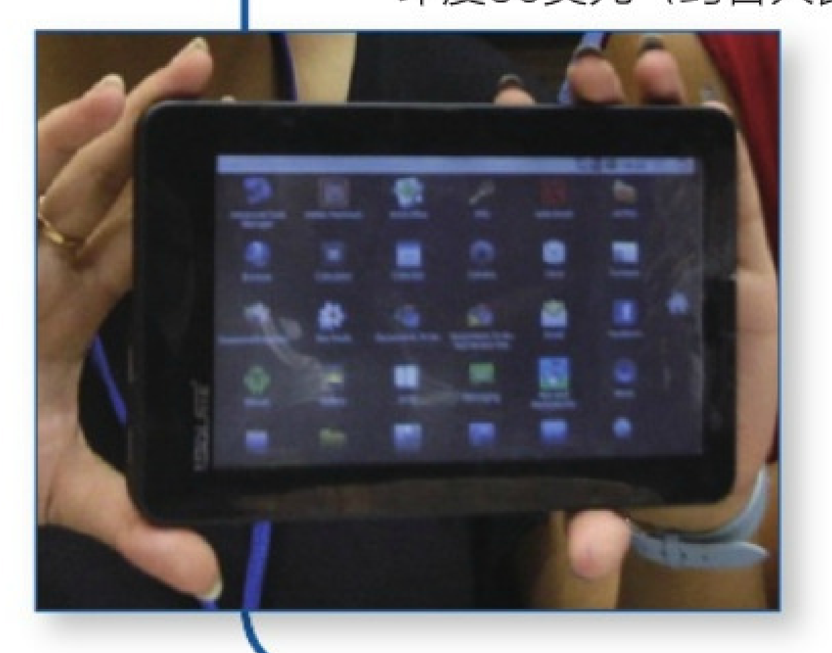
诺基亚发布TD-SCDMA高端机

近日诺基亚发布了新的旗舰级TD-SCDMA智能手机801T，它采用不锈钢机身，拥有4英寸悦幕触摸显示屏，内置伸缩式电视天线，搭载Symbian Anna系统，于2011年底上市。



诺基亚801T全面支持诺基亚和中国移动的应用和服务内容，还为商务用户带来了电子邮件和即时通信等服务于一身的移动商务解决方案，如适用于多种协议的统一的电子邮件客户端、内置的Mail for Exchange以及HTML电子邮件支持等，便于商务人士实时访问企业电子邮件。

印度超低价平板获得超百万订单



印度50美元（约合人民币320元）低价平板终于不再是噱头，加上政府提供的补贴，教育机构和学生仅需支付35美元。虽然由于成本问题，生产厂商可能3到4月才能大规模生产，不过多家工厂的加盟，似乎说明这事还是比当年的超低价学生笔记本电脑靠谱一些。而我国强大的山寨厂商表示这一成本其实他们也能搞出来，俺对着自己上千元的平板垂泪ing。

华为荣耀Honor全国开售



近日华为荣耀Honor开始在全国多省的联通营业厅和京东网销售，成为联通营业厅和各大卖场的主推机型，并有真机演示和红包赠送活动。

华为荣耀Honor以超长续航、5～10秒快速开机以及华为云服务三大优势而备受用户期待。华为终端还发布了Android 4.0 ICS友好版测试包和3.0内核试用版本，使其成为中国首款搭载Android 4.0系统的手机。其屏幕观感时尚绚丽，800万像素摄像头和HDR照片优化技术让该款手机拥有出色的拍照能力。

奥林巴斯发布4/3系统镜头新品



近日奥林巴斯发布了一款微型4/3系统镜头M.ZUIKO DIGITAL ED12-50mm F3.5-6.3 EZ，这是奥林巴斯微型4/3家族中的第一支标准电影焦段镜头，涵盖广角到最适合拍摄人像的焦段。它首次在可更换镜头中应用了电动变焦技术，可让镜头在一定速度下进行安静、流畅、稳定的变焦动作，实现手动模式下难以达到的精准匀速的变焦过程。它具有防尘防水溅能力，还拥有微距拍摄功能。配合这款镜头的发售，奥林巴斯推出了该镜头与E-PL3的限量套装（如图）。P

头牌新闻

“云享无限”——戴尔智能手机Streak Pro D43闪耀登场

■本刊记者 魔之左手

戴尔于2011年12月20日在北京举行发布会宣布推出最新款智能手机——戴尔Streak Pro D43。这是第一款基于“百度·易”移动终端软件平台的智能云手机，同时也是一款联通定制手机。该机的发布将进一步完善戴尔的云计算生态系统，让消费者在企业IT解决方案和个人娱乐体验方面均能够享受到戴尔的相应服务。戴尔Streak Pro D43的定位用户是商务精英和社交娱乐控，将在戴尔官网（www.dell.com.cn）及指定渠道进行销售。



戴尔全球副总裁，大中华区总裁杨超（中）、戴尔亚太及日本区域移动产品生态系统及合作关系发展总监罗涵秋（左二）、百度全球副总裁王劲（左四）

戴尔全球副总裁，大中华区总裁杨超表示：“此次戴尔Streak Pro D43作为第一款采用“百度·易”移动终端软件平台的智能手机，正体现了戴尔不断加强与优秀的本土公司合作开发产品及服务，从而更好地服务中国消费者的发展理念。”

戴尔Streak Pro D43采用的“百度·易”移动终端软件平台是百度公司在长期观察和研究中国用户使用智能手机行为和习惯之后，根据中国用户实际需求而定制研发的手机平台。”百度全球副总裁王劲提到，“相较于其他智能手机操作系统，百度云服务能够帮助用户获得更好的“本地化”移动互联网体验。P

硬件店

惠普推出商务超极本

2011年12月29日，惠普Folio 13在中国上市。它针对商务人群打造，拥有轻巧纤薄的机身、超长的续航时间及强大的安全性能，并配置128GB固态硬盘、双核英特尔酷睿i5超低电压处理器及13.3英寸LED BrightView屏幕。此外它还拥有RJ-45和USB 3.0接口。本机采用全金属外壳，厚度仅为18毫米，重1.499千克，续航时间可达9.5小时，从睡眠状态唤醒的时间缩短至小于7秒。惠普Folio 13配有惠普TrueVision高清网络摄像头，可选配TPM嵌入式安全芯片，提供邮件及硬盘数据保护。笔记本处于膝盖上时，惠普CoolSense技术能自动检测并切换模式，从而保持机身凉爽。它还为移动办公用户配备了背光键盘，用图片传感技术取代了传统的触摸板，支持惠普Imagepad手势操作技术。本机还支持杜比音频技术，另可选配Windows 7基本版/旗舰版/专业版64位操作系统。



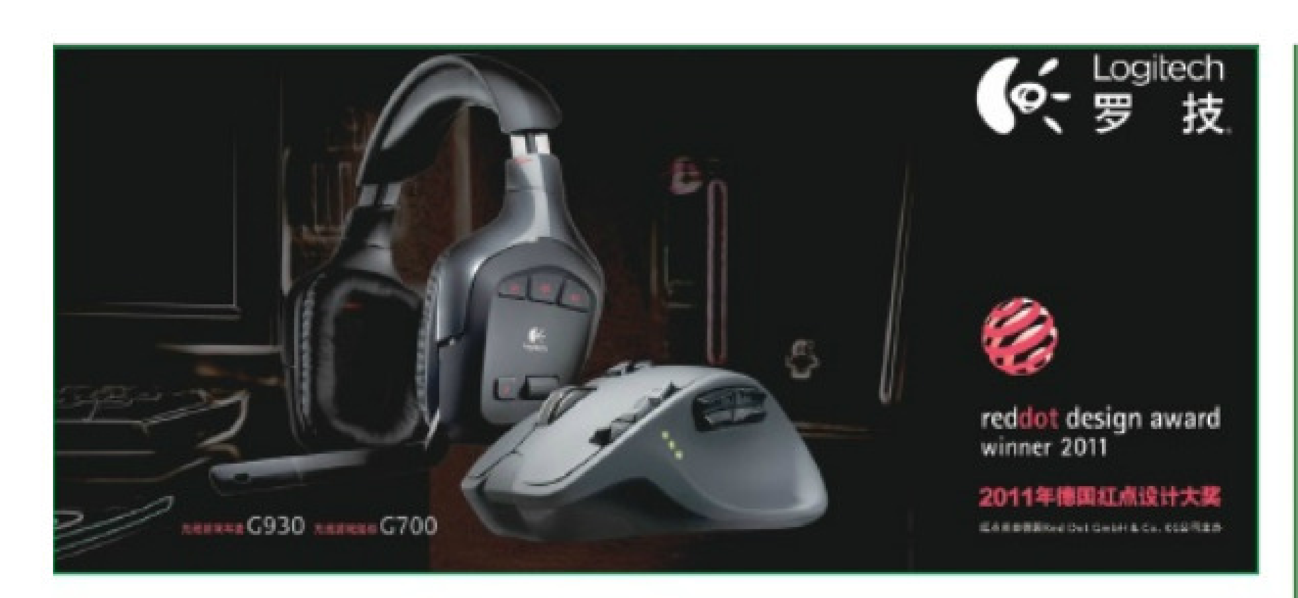
明基RL2450HT电竞显示器上市

2011年12月29日，明基BenQ携手冠军团队StarTale推出24英寸显示器RL2450HT。RL2450HT具备16:9全高清LED屏，2ms灰阶响应等配备，并作为RL系列新品专为即时战略游戏进行了优化。它预设即时战略RTS模式，其中战争迷雾平衡模式Black eQualizer技术可提高游戏中暗部场景的亮度，同时保持明亮区域的正常亮度。RL2450HT可高低升降和旋转，便于调节视距或竖屏浏览，其全黑机身和红色线条的设计也更为美观。



罗技无线产品获“红点设计大奖”

罗技G700游戏无线鼠标、罗技G930游戏无线耳麦在2011年底的评选中，获得“红点设计大奖”。罗技G700为不断增长的在线游戏用户打造，可根据自己的喜好和需要设置鼠标的功能模式。它带有13个可编程按键，只需单击就可完成各种复杂的宏功能，而且每个按键都采用专属人体工学外观设计，根据手指发力点的不同，触发力量也有所不同，轻触便可轻松识别，非常舒适。同时G700还是即可无线也可有线的鼠标，用户可同时享受高响应度和无线操控的自由



感受。罗技G930则为重视游戏体验的玩家提供了舒适高档的音频解决方案。它采用人体工学整体设计，机身重量较轻，带有记忆棉内衬的可调节头带确保佩戴舒适，而且还具备了虚拟7.1声道杜比环场音效的能力。通过3个可编程的G键，用户还可对游戏中的组件进行单键控制，如音乐播放、聊天和语音转换。其内置的一对2.4GHz天线可在两个频道之间自动切换，确保通讯质量。

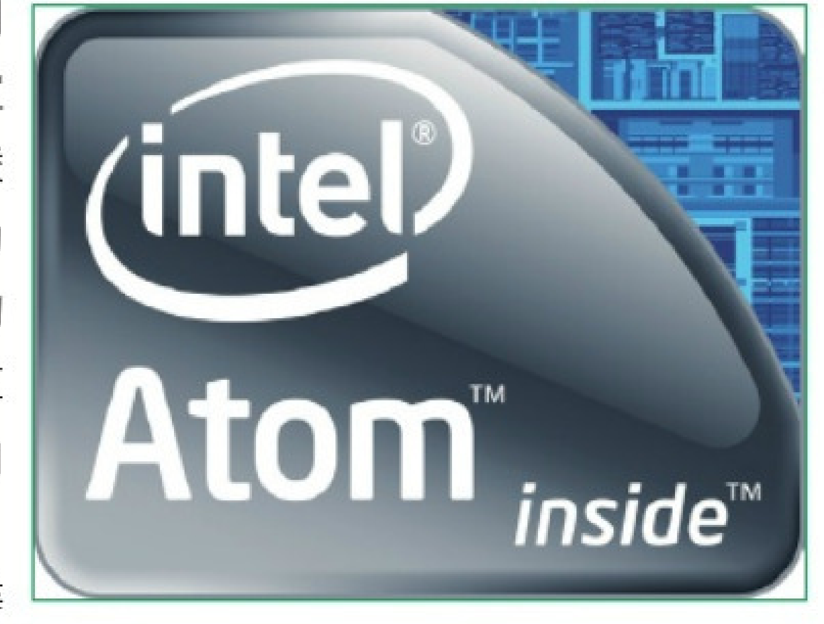
希捷移动无线硬盘获CES创新设计与工程奖

2011年12月19日，希捷宣布其GoFlex Satellite移动无线硬盘被授予2012年国际消费电子展（CES）创新设计与工程奖。作为GoFlex家族的新成员，GoFlex Satellite配备了可充电锂电池，WiFi访问功能（802.11 b/g/n）和能够容纳超过300部高清视频的存储空间，是平板电脑、iPad或智能手机的完美伴侣。借助从iTunes、Android商城或web浏览器免费下载的GoFlex Media应用程序，用户能够以无线方式直接连接GoFlex Satellite硬盘。



英特尔新凌动处理器出货

英特尔公司2011年12月30日宣布推出基于英特尔凌动处理器、原代号为“Cedar Trail”的最新移动平台，相应产品于2012年初由宏碁、华硕、惠普、联想、三星和东芝等主要OEM厂商发售。其中包括针对更纤薄的上网本的双核处理器N2600和N2800，搭配英特尔NM10芯片，以及针对入门级台式机和一体机的D2500和D2700。新平台致力于以合理价格提供具有出色电池续航能力的小巧、紧凑、移动计算体验，产品具备10小时的电池续航及数周待机时间，能耗较前代平台降低20%。新平台能够直接播放1080p全高清视频和蓝光内容，并包含HDMI和DisplayPort等更多数字显示和输出选择，图形性能较前代平台提高了2倍。新平台还将具备英特尔无线显示和英特尔无线音乐技术；智能连接技术让用户一打开上网本就能立即联网，在休眠模式中也可更新电子邮件、微博、RSS订阅源；快速启动技术能够从待机模式立即重启机器，并有助于延长电池寿命。



软件圈

瑞星2012公测

2011年12月26日，瑞星公司发布瑞星杀毒软件2012公测版，同时推出的还有瑞星防火墙2012，两款软件均为永久免费。瑞星杀毒软件2012版使用了“变频杀毒”技术，可根据系统资源消耗情况智能调节杀毒软件的CPU和内存占用，让用户在获得更好的使用体验的同时获得电脑的安全保障。新版本还加入网购保护功能，利用“主动防御”技术在用户购物和支付时阻止黑客木马对用户帐号的攻击，保护用户网购的安全。瑞星公司为参与公测的用户提供了丰厚的奖品和礼物。更多公测信息请登录：http://www.rising.com.cn/2012/beta/



网络帮

金山快盘云桥版本正式发布

2011年12月26日，金山快盘新版本正式发布。这是金山快盘首创云桥技术后发布的第一个正式版。该版本除让用户享受“云桥”带来的便利外，还推出了“一键备份MSN聊天记录”“一键备份IE收藏夹”“一键备份照片”“历史版本”“外链加密”五大功能。新版本同样重视安全性，在上传、下载、共享等各个环节中均使用加密技术预防泄漏。



晶合快评

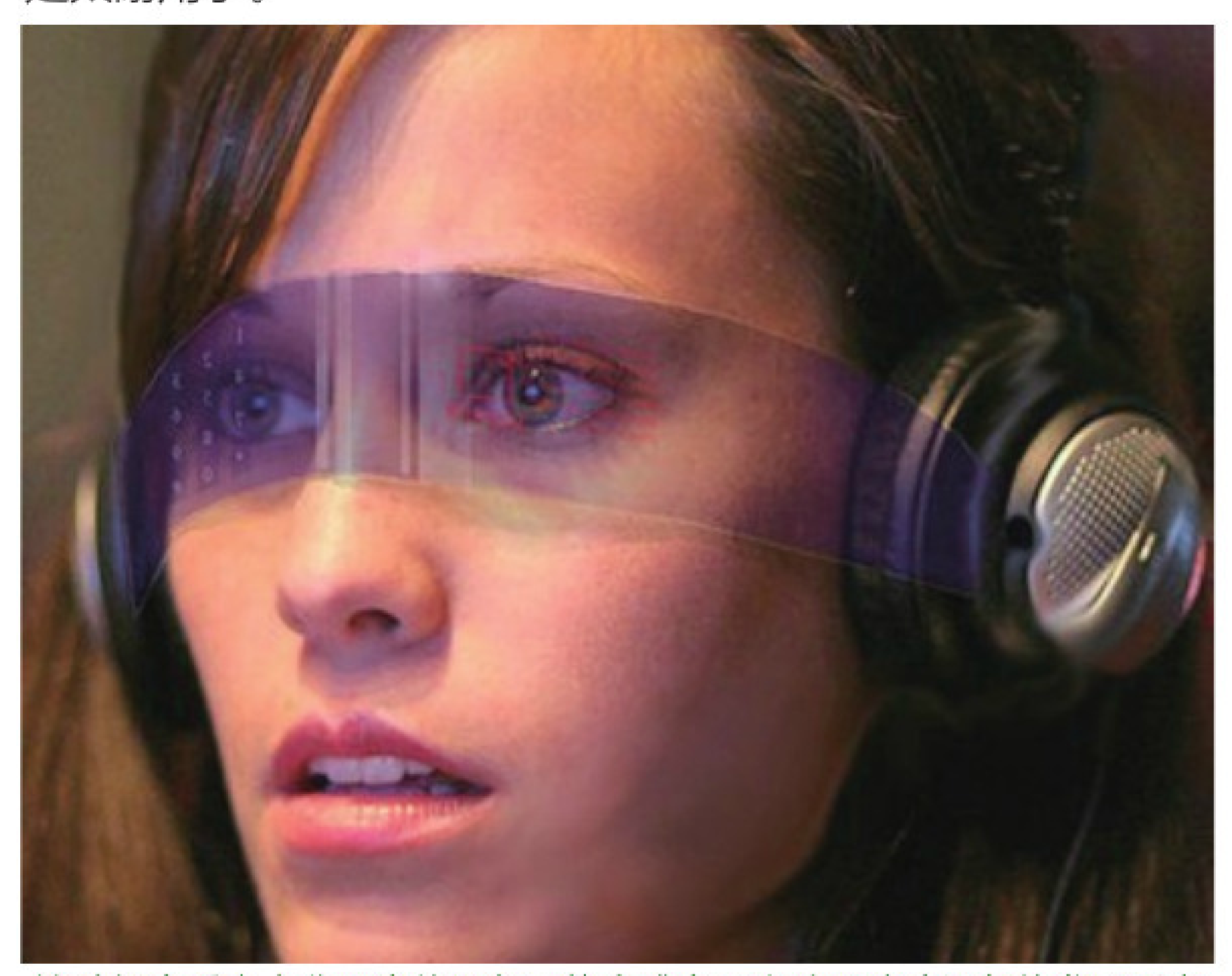
智能手机的选择之道

■晶合实验室 Enigma

“——对了，最后还有一个问题：请问各位编辑在接触过那么多评测的新品设备之后，究竟会选择哪款手机作为自己的随身通讯工具呢？”

如果要给“应用版块编辑最常见的来信问题”做出排行，那么我个人肯定会把上面的这则内容列为榜首。那么，真实的情况又是如何呢？答案可能会有些出乎意料：的确，对于大多数负责应用类栏目的编辑来说，各种型号的iOS以及安卓系统手机就是“口袋通讯站”的首选机种；但除此之外，如果你留心细看的话，肯定会在这些屏幕硕大的高科技产物中发现一个异类品种——一支款式过时、功能落后且毫无“经典”可言的过气非智能手机：Nokia X3。没错，这就是我自己选择的机型。

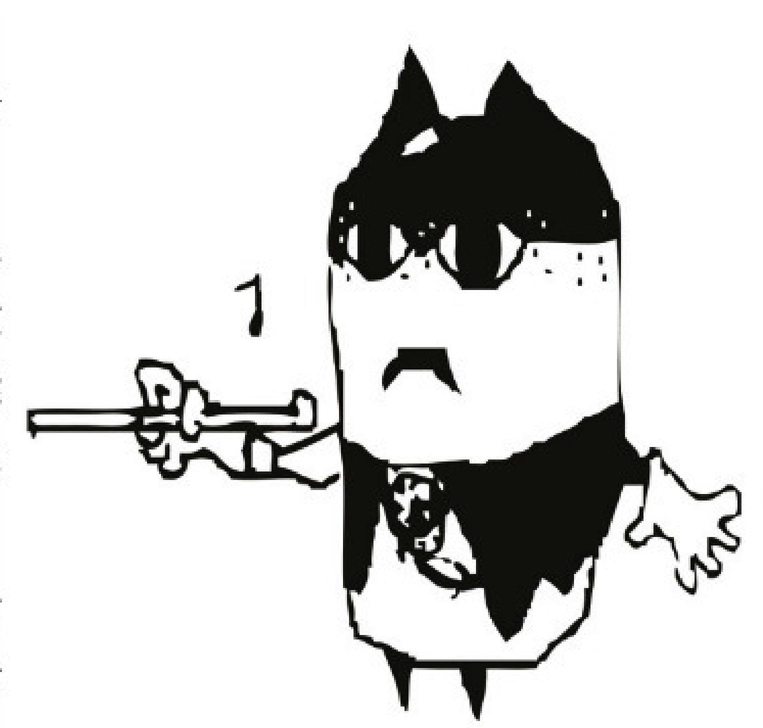
相信肯定会有读者朋友表示不解：这明显不对啊，作为“网络时代”栏目的编辑，作为一名负责将前卫技术服务介绍给读者的文字工作者，为什么会在“以身作则”的方面如此落后于时代？答案其实非常简单：诺基亚牌子的手机实在是太耐用了。



这种如今看来十分另类的设备可能会成为下个阶段移动设备的发展重点

没错，尽管在本世代的技术交替革命大潮中落了下风，但传统款式的诺基亚手机在“强度”方面的口碑依然是人尽皆知——如果阿基米德终于找到了一根够长够结实的竿子想要完成“翘起地球”的任务，那么他完全可以选择诺基亚的经典款手机来扮演“支点”这个重要角色。事实上，从我接触手机这个概念开始，真正成为我个人常备随身通讯工具的机种只有两款：Nokia 6020，以及上面提到的Nokia X3。尽管在功能方面几乎全无优势，不过在我的印象中，经历过各种粗暴的摔打、磕碰以及风雨侵袭事故之后，依然能够兢兢业业地完成“通讯”这一根本使命的机种，只有这两款功能简陋的非智能手机而已。更可贵的是，相比于那些待机时间平均不超过36小时的主流型号智能系统手机，这两支诺基亚移动电话在电池能量一次充满的前提下，至少可以保持6天左右的不关机记录。

显而易见，对于必须将“保持通讯线路畅通”作为首要任务的媒体从业者来说，如此强大（相对而言）的续航能力肯定是值得考虑的卖点之一。



夜行爱好者Enigma

当然，从使用者的实际需求来看，我对已经逐步成为消费主流的智能手机绝没有任何偏颇的讥讽之意。毫无疑问，这些功能强大的移动终端正在逐步满足者我们“将个人电脑随身携带”的梦想，如今的移动平台已经成为了所有人都必须重视的IT产业科技新领域——那么，在并不遥远的未来中，这些前途无量的设备又该如何走出下一步棋路呢？以我个人来看，合理的发展路线大致可以分为3个互相联系的分支：功能模块分离，显示技术革新，以及能源系统的全面革命。具体解释的话，功能模块化最直观的例子就是显示屏幕的独立与转移——还记得SONY推出的那款状似手表的安卓系统手机遥控器吗？那就是最具可行性的雏形之一。只要进一步调整功能与控制效果的平衡性，相信会有越来越多的用户爱上这种“抬起手腕看短信/看邮件/看微博”的使用习惯——毕竟，我们人人都喜欢用更便捷的手段满足需求，是不是？至于显示技术，毫无疑问，增强现实（Augmented Reality，AR）对于所有不满足于现状的高技术厂商来说都是一项诱惑力无穷的前卫技术，从Google到苹果都是如此。或许，在科幻电影中极为常见的“目镜显示器”从概念设计转化为现实商品的效率要远远超乎我们的预期，至于用户群体是否会产生认同障碍倒不是什么大问题，至少“让平光镜不再仅仅是个摆设”的宣传口号肯定会在年轻人群中取得共鸣，对不对？而对于最关键的电源系统来说，进步的幅度可能会比前两项更激进一些——便携式燃料电池？是个好主意，不过我们追求的目标远非仅此而已：随着材料技术的进一步发展，在并不遥远的未来，诸如“有机柔性杠杆”一类的人体工学能量转换装置很可能会化作现实，这种设计思路接近于机械手表自动上弦系统的设备也许会以皮肤贴的形式进入货架，顺利成为年轻一族的新宠并进一步提升“机械设备与人体结合”的公众接受程度，为再下一步的内置式IT设备——例如“袖珍卡路里发电机”“人工角膜投影装置”以及“神经网络-硅单元通用接口”的登场做好铺垫。到了那个阶段，当我们低下头重新审视萦绕自己周身的IT设备时，映入眼帘的又会是什么景象？毫无疑问，那必然会是一片光怪陆离的赛博朋克奇景，一个属于Geek的美丽新世界。P

漫画作者：suns

多益网络

路是靠闯出来的！《梦想世界》“天界之路”战斗详解

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

《梦想世界》是最具想象力的网游，拥有天马行空的剧情，丰富多彩的游戏世界一直备受玩家推崇。在游戏当中，人们所处的场景并不仅仅局限于陆地，海洋甚至天空都是梦想玩家们可以踏足的地方。在武侠与奇幻交融的游戏世界，有着无处不在的挑战，而每一条挑战之路都需要玩家一步步闯出来，正是这些挑战才让游戏充满魅力。

剧情前言

在浩瀚的天空，有一处天空之国——天界。天界是神族的领域，但并不是所有玩家都拥有到天界交流的权力，只有战胜梦想大陆的三只杀兽——力量之兽、智慧之兽和勇气之兽，才能登上通往天界的云梯。

第一战 无穷的力量

等级≥90的玩家，可以到夜幕镇天乾（15，15）或黎明镇天乾（90，20）领取剧情任务。找到天乾后，任务会自动触发，他会告诉你三只杀兽的存在。由于三只杀兽都是潜伏状态，所以准确的所在位置需要玩家去探索，这点不必担心，笔者已经将他们的所在位置总结到了一起。

首先我们要先去击败力量之兽——三杀兽·牙，这个怪物有用不完的力量，它隐藏在疾风谷的（180，76）。此战斗为单挑，玩家需要准备的药品有小还丹若干个和九转回魂丹2~3个，以备不时之需。该剧情先杀小怪再杀主怪，第一次过时你可能会失败，但是接下来的挑战你就有经验了，带上你的攻宠和血宠去和它拼到底吧！

“三杀兽·牙”资料

血量：7000左右。

技能：鬼王伏法、画龙点睛、百花争艳、血墨等。

其他：该怪不会狂暴。

小怪“牙.兽”资料

血量：6000左右。

技能：地陷山崩、幽山卷云、刀降修罗、夜叉探海等。

其他：该怪不会狂暴。

第二战 智慧的考验

战胜了三杀兽·牙之后，需要向天乾汇报一下并接受下一步的指示，他会再让你去战胜寒月森林深处的智慧之兽——三杀兽·角（170，120）。该战斗为组队战斗，战斗中共有1个主怪和4个小怪，难度适中，普通的一队90级玩家即可消灭。

“三杀兽.角”资料

技能：追梦刺、天夺其魄、举穹天、天师咒等。

其他：主怪的生命与伙伴同在，即主怪受到的大部分伤害由小怪承担。主怪有破魔的技能，所以不推荐法师和法宠参与战斗。

小怪“角.兽”资料

技能：摇光点将、大化迁流、明王振狱、一剑天下等。

其他：小怪的生命与伙伴同在，即小怪受到的大部分伤害由主怪和其他小怪承担。小怪有破魔技能。

第三战 勇气的挑战

战胜了三杀兽·角之后，再去找天乾，他已经算出了最后一只杀兽的位置。勇气之兽——三杀兽·鳞潜伏在碎梦岭的（40，85）处的桥上，该战斗为组队战斗，战斗中有1个主怪和6个小怪，难度较大，所以队伍搭配建议如下：2术士、2法师、1战士或1术士、2战士、2法师。

“三杀兽.鳞”资料

气血：15000左右。

技能：风花雪月、宇芒、仁以治国等。

其他：主怪有魔法反击和魔法回击技能，血量少时会狂暴，由于血量较少，玩家集中打会在2~4回合内解决。

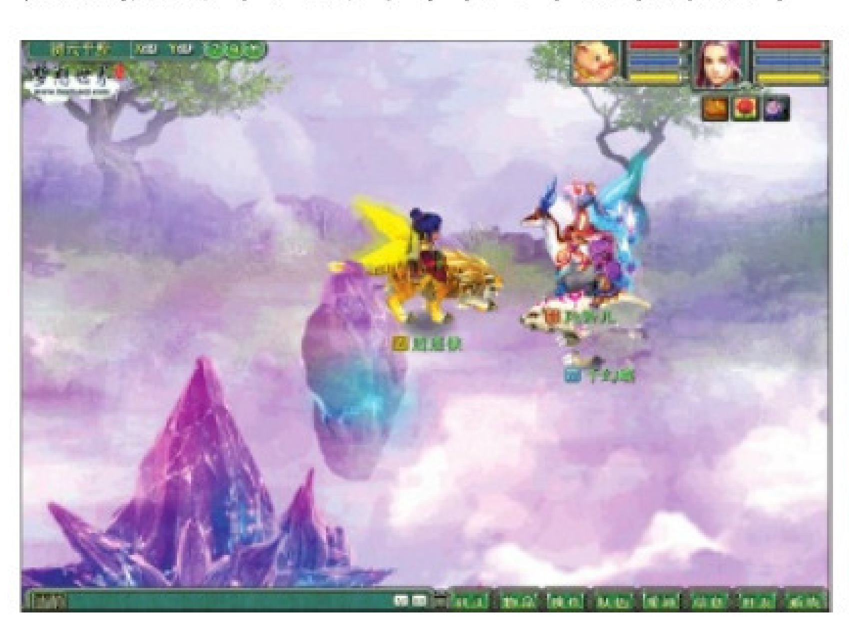
小怪“鳞.兽”资料

气血：10000左右。

技能：黄钟大吕、天外飞仙、不动如山、耀阳闪等。

其他：小怪有魔法反击技能，血量少时也会狂暴，将主怪杀死后建议用群攻招式杀死小怪会速度一些。

胜利后再找天乾，即可完成该剧情任务，之后便可以进入天空要塞等场景了。开启天空之门后，玩家可以进入天空要塞、初云峡谷和初云平原了，里面有高级别的天界召唤兽。P



初云平原的美丽天空



挑战智慧之兽



野蛮的力量之兽



勇气之兽不同凡响

搜狐畅游

敲响幸福的大钟

戏说：《天龙八部3》钟声悠然活动



从前，洛阳城中央广场上有一口巨大的古钟，它一直响个不停。洛阳城里的人们都去敲钟，每一个人都得到了钟声的祝福，除了一个“杯具”的武当弟子。

洛阳城里有一个名叫清风的武当弟子，悲催的他怎么也敲不响中央广场上那口大钟，因为他手里没有钟槌……

巧遇

“这位姑娘，可否借你胸……”“啊，色狼！”清风还没问完，姑娘就已花容失色，抬手给了他一个响亮的耳光。这是清风询问的第72个路人，也是他挨的第72个耳光。

黄昏时分，捂着肿得像猪头一样的脸，清风憋屈地来到街角，独自舔着心灵遭受的重创。“我只是想借他们胸前的钟槌而已，不借就算了嘛，为什么还打人呢？打人也就罢了，为何要打我的脸？”清风蜷缩在角落里，百思不得其解。

这时，一高一矮、两个贼眉鼠眼的路人来到了街角，在距离清风不远处停下了脚步。

“这里很偏僻。赶紧告诉我任务完成了吗？”高个子急切地问道。

“放心好了，我弄到了大批的木质钟槌，昨天就已经送出城了。不出意外，江湖上的怪物们大都已经有了这玩意儿。等到大年夜，我便以去洛阳敲响幸福大钟为诱饵，引诱他们袭击洛阳城。到时候，我们就可以坐山观虎斗了，哈哈哈！”矮个子得意地大笑道。

“嘘，你小声点行不，害怕别人不知道么？”高个子神色慌张地提醒道。随后，二人的话语声渐渐放低，一边谈一边走，不一会儿便离开了街角。

这时再看角落里的清风，颓废之气早已一扫而空，取而代之的是满脸的贪婪。“大批木质钟槌！大批木质钟槌！大批木质钟槌！”清风像个疯子一样不断地念叨，随后放声大笑，“哈哈哈，我终于可以敲响幸福大钟了！”

杀狼

洛阳城外，雁南山道旁，一群野狼战战兢兢地望着挡在身前的猎杀者，发出绝望的哀嚎。

“嘿嘿，叫吧，叫破喉咙也没有用。你们还是乖乖地从了贫道吧，赶紧把木质钟槌给我交出来。”这名猎杀者正是清风。从走出洛阳城到现在，清风已经猎杀了12群野狼，眼前这群野狼，是第13群。

见哀嚎声未能感动猎杀者，野狼们眼露凶光，露出森白的牙齿一拥而上。“哈哈，畜生找死！”清风大喝道，“真武七截阵！”话音刚落，无数道白光破土而出，化为一道道强劲的剑气，穿透了群狼的身体。

“唉，怎么还是没有钟槌？”望着一地的野狼尸体，清风颇为失望。

突然间，清风脑海里灵光一闪：“莫非这些低级的畜生并没有得到钟槌？”心念至此，清风决定去雁南正北的摩崖洞内走一遭，那里是秦家寨一个分舵的地盘。

夺宝

“呔！来者何人，竟敢擅闯我秦家寨的地盘。”刚进摩崖洞，清风就被秦家寨喽啰盯上了。

“呵呵，贫道乃武当弟子清风，到这里只是为了向各位借点东西。”清风笑着回答。“哈哈哈！真是可笑。你武当堂堂一个名门大派，还用向我们借东西？”众喽啰大笑。“呵呵，因为有一样东西我们武当没有。”“什么？”“钟槌！”

清风刚说出“钟槌”二字，秦家寨喽啰们便大惊失色：“你知道钟槌的事了？”随即，这些喽啰脸色一变，恶狠狠地说道：“既然这样，那你只有去死了！杀！”

喧闹声过后，清风宝剑入鞘。他来到一名喽啰的尸体前，俯身一摸，发现了带着体温的木质钟槌。“呵呵，不自量力的家伙啊！”清风笑着说道，“我这就回洛阳城，敲响幸福大钟，接受钟声的祝福。”

敲钟

“咚！咚！咚！”洛阳中央广场上的大钟再度响起。敲钟者清风获得了钟声的祝福，为来年的好运做好了铺垫。同时，因为幸福的钟声传遍了洛阳城，清风也得到了朝廷给予的经验值奖励。

“想不到区区一个木质钟槌，还能给我带来经验奖励。我再去弄百八十个钟槌，24小时不间断地敲钟，敲个痛快！”想到这里，清风望着摩崖洞所处的方位，贪婪的神情再度爬上脸庞。


姑娘，可否借你胸……


我想敲钟


殴打野狼


夺得钟槌

完美世界《剑灵·诀》
天空之城副本六大职业通关心得

《剑灵·诀》有个最大的好处，新人进来练级快。往往进来没2个小时，发现已经都35级了可以进黑夜副本了……很多人连基本的操作都没学个123，更别提和人组队了。目前35级别就能进天空之城振宵殿。好东西很多，经验更多。但是，我们还是在进入副本前先学习下如何配合吧。

天空之城（黑夜副本）：天宫·振宵殿，与皇城NPC天机子（235,100）对话，可以进入天空之城。35级可以进入天空之城上的昼夜副本。

副本可进入时间为18:00~次日6:00；
每日可完成次数为1次；
副本持续时间为30分钟；
副本进入等级为35级；
小怪数量为80、150、200；
队伍进入人数为1~5人。

副本在白色点处刷新小怪，在红色点处刷新Boss，在绿色处有阻挡。阻挡将在击杀完成Boss与小怪后消除。

流程：1、击倒→路障消除→2、击倒→路障消除→3、最终Boss处

目前《剑灵·诀》的副本都不难，无非是杀完小怪进入下一层，继续重复，直到到Boss阶段。但就是这样的副本，经常都有人拉怪抗不住，奶妈不加血，输出乱打怪。应该如何搭配队伍，提高副本的容错率和速度呢？我们首先需要知道每个职业的定位。

虎卫

《剑灵·诀》中，虎卫基本就等于肉盾坦克，在副本中，他必须是走在队伍的最前面，主动分担伤害，并且尽力聚拢小怪以便让仙法铁羽等职业快速清场。当战斗进行到最后的Boss时，需要奶妈性质的玄真或真奶妈仙道放出保护阵助力，其他职业杀杀小怪即可坐观其成。虎卫是下副本的核心力量，其他职业都可以少，唯独虎卫不能少。

铁羽

游戏中防低功高的铁羽是队伍中伤害地主要输出，箭雨的输出相当可观。刷小怪时，队伍中有铁羽杀怪速度会快很多。碰到落单场面混乱时，铁羽的控场能力也不错，先眩晕，然后增加外功技能，再减速技能，降防，可以单人放风筝挽回很多局面。

仙道

仙道是《剑灵·诀》的主治疗，但是由于太脆皮，非常容易死，所以仙道必须站后排，而且时刻要注意落单冲过来的怪。要保住队友生命的前提是自保，足够的猥琐才是生存之道。仙道使用治疗术帮目标加血的同时对目标周围的敌人会造成一定伤害，如果虎卫水准稍差，很可能就会有怪来追仙道，因此不要以为后排就能高枕无忧，仙道起码应该放出30%的精力来观察四周。

灵法

灵法在副本中，是绝对的刷怪之星，强大的恢复蓝药的技能可以让灵法挂机和刷副本几乎不用带什么药。需要注意的是虎卫在拉稳怪前别随便群攻，场面要混乱起来，灵法这种脆皮也挡不住。此外，别随便用瞬移去抢东西，一两次也就算了，多了后基本也不会有人带你。虽然传统铁三角战法道有一席之地，但如今下副本，要不要灵法也真是一回事。

月隐

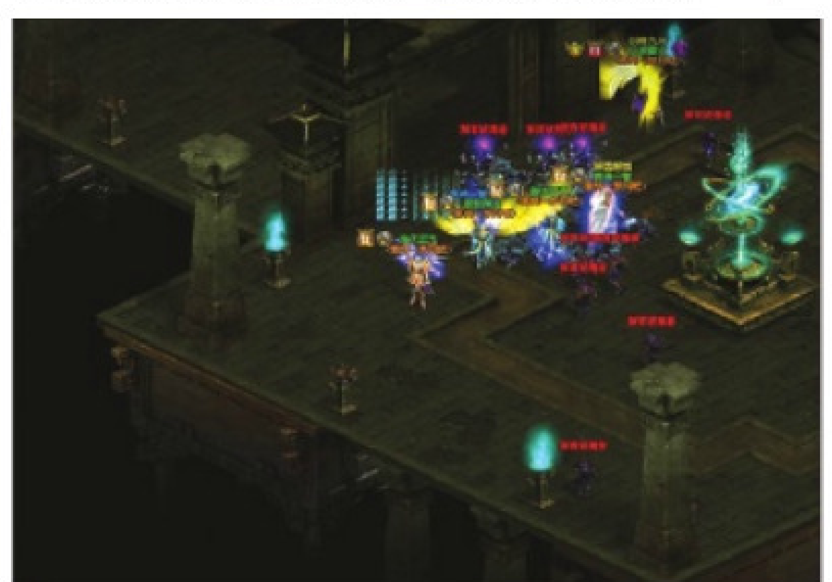
月隐在对Boss战中是主力DPS，可以有效缩短Boss战战斗时间。月隐有最大的输出技能，天空之城副本一个人就能单刷，很多月隐孤身带一个毒宝宝，往往就能横扫副本了！月隐感觉总是很孤独，下副本即使跟队伍也是自己走自己的。注意不要走在虎卫的前面，应该都不算大问题，玩这个职业的人总是很谨慎，安全第一嘛。

玄真

玄真在后期修炼能够引怪的火蛇阵后，不管来多少级的的怪物或者Boss在火蛇阵的作用下队伍都会很安全。集气阵是恢复气血最好的阵法，挂机以及刷副本没有药品及时补给，队伍中有一个玄真就是最好的万能灵药。玄真就等于是万金油，各方面都能补充下，关键时刻缓解队伍压力能起到很大作用。

总结

虽然副本的怪偏强，不是那么好打，但游戏的本质总跳不出抗打加三项基本法则。做好自己的事，别随便乱跑，近战拖后天门几步，远程再退后近战几步。三条线保持住，新人也能玩转天空之城。速度来刷翅膀、黄金宝盒吧。


不要躲下面蹭经验


放个技能助兴


清完怪赶紧打破边界


看我的群攻技如何

完美世界《倚天屠龙记》为家族之崛起而奋斗！



《倚天屠龙记》中江湖烽烟四起，各大名门望族为争夺荣誉，大打出手。各大家族为了争夺荣誉，就此拉开了声势浩大的“家族战”，场面让你眼花缭乱，大呼过瘾！

《倚天屠龙记》中，志趣相投的玩家可以组成家族。在不断强大家族自身的过程中，家族成员拉近了彼此的关系，增加了家族的凝聚力，并有效的组织起家族团队的概念，使家族的战斗性得到全面体现。

如何申请家族战

家族战报名时间为每周一、三、五18：00至次日18：00，由二级以上家族的族长在家族接引使处选择功能“家族战报名”报名参加家族战。

参战时间：每周二、四、六20:00~20:30，所有报名家族战的家族成员界面显示：“传”，点击“传”，弹出提示框，点击“是”则进入家族战战场；或者在家族战开启期间，已报名家族战的家族成员在各自盟会的家族接引使处点击“进入家族战场”则进入家族战战场。

家族战流程

进入家族战战场的玩家分别在各自的复活点出现，族长可以在军械所前的NPC处选择功能“布置箭塔”来布置己方的箭塔，布置箭塔可获得额外的积分奖励，族长布置的箭塔在准备阶段结束后出现；界面会即时显示双方的得分，一直到家族战结束。

战斗时间为30分钟，战斗开始后，出现传送点：在己方大门未被击破时，可以通过传送点进出自己的家族战基地；击破对方大门，箭塔会获得积分奖励，同时对方也会扣除相应积分。蓝方基地为寒冰王座，红方基地为烈焰王座，在家族战期间，优先击破对方王座的家族获胜。如果某个家族的王座被击破，则对方直接获胜，获胜方会额外获得300积分，失败方可额外获得50积分，如果家族战倒计时结束，积分高的家族获胜，积分高的家族会额外获得150积分，失败方可额外获得100积分，如果家族战倒计时结束，双方积分相同，则没有额外分奖励。

家族战奖励

家族贡献度：与个人等级，杀人数，破车数，破塔数有关；

家族战神符：与家族战积分有关，可以在家族军械师处兑换各种品质的宝物强化石；

家族粮草：与家族等级，参与家族战人数，是否击杀军械Boss，家族战是否获胜有关。

家族战技巧

在家族战中，不光是双方人数和家族人物实力的较量。家族战守护道具“箭塔”和攻城道具也起到决定性作用。族人通箭塔筑和家族战专用道具“冲车”“弩车”的相互配合，更可达到意想不到的效果。下面我来介绍一下，在家族战中的实战技巧。

1.家族等级：之前说过，家族战不是单纯的家族人员之间的较量，箭塔和家族战专用道具“冲车”“弩车”作用同样不可小视。“箭塔”在家族战开始之前，可由组长布置在己方阵地上，箭塔对人对车伤害都很高，等级越高的箭塔，造成的伤害就越大。“弩车”在家族战中，攻击敌方建筑效果明显，尤其对箭塔的攻击更是明显。“冲车”克城门和堡垒。等级越高的“冲车”“弩车”攻击力越高。

2.战略战术：在进行家族战时，有人对战斗进行指挥是非常必要的。战斗前，根据自己家族的特点制定明确的战术和在战场上根据战局的变化临场指挥，都可以左右战局的胜败。一般情况，如果对方族人实力较强，可以先依托己方的箭塔来消耗对方，然后在寻找机会进行反击。

3.保持局部人数优势：在进行家族战过程中，最忌讳的就是“添油打法”，即陆续冲上去对抗对方几个人。如果对方实力较强，己方死亡人数较多，可复活后集中到一起，争取在局部取得人数上的优势。

家族战总结起来很简单：就是“端掉对方的老窝”，为了阻止对方破坏自己家族的王座，有多少侠士自发组成防卫战线，誓与对方家族血拼到底，因为，这是家族荣誉。P









冰动娱乐



《桃园》

虽然《桃园》尚处于精英测试阶段，但其出色的游戏画面相信已经为不少游戏迷所知。今天我们就为大家简单介绍一下这款超萌的三国题材回合制网游。

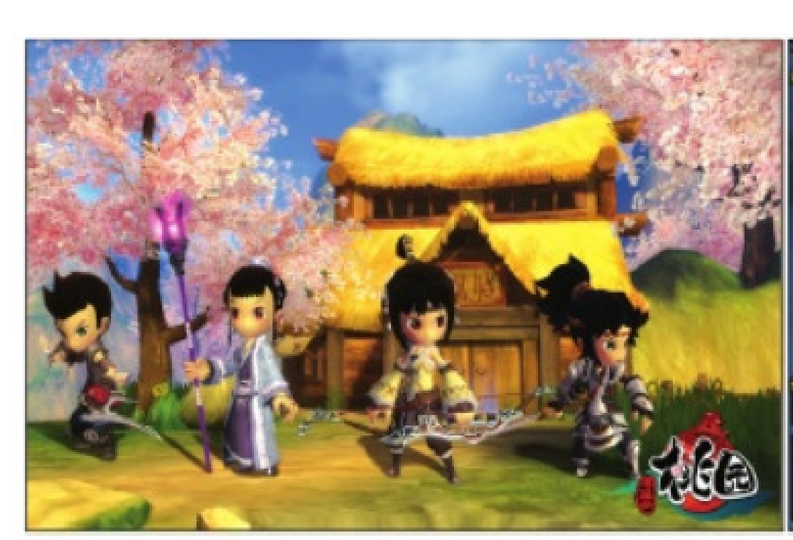
不同于以往的三国题材游戏为了渲染战斗的激烈采用了较为硬派的游戏画面，《桃园》选择了以Q版人物来征服MM玩家的心。而Q版并不代表了低劣的游戏画面，水面光影效果甚至人物衣着质地都在这款使用了虚幻3引擎的游戏中被展现出来，所以在游戏细节中，颇有韩式网游的神韵。除此之外，如果你与游戏中的人物对话，显示出的人物头像却是中国人物画风格，这几种不同的画面风格糅合在一起看似格格不入却别有一种韵味，在市面上千篇一律的3D网游中就显得尤为特别。

战斗是一款回合制游戏不能回避的组成部分，不得不遗憾地说，桃园每一次进入战斗时都需要等待的loading画面让战斗都显得有些乏味。但除此之外，却不乏惊喜。比如说玩家可以根据自己的喜好来决定战斗的视角，从而在战斗中截下自己最帅气的一面。除此之外，决定玩家出手时机的战斗咏唱条设定相信许多单机控不会陌生，而这一在回合制网游中极少出现的战斗模式这一次终于被运用在了网游中，在战斗结束后，人物也会摆出胜利的Pose让你会心一笑。在你等级提升之后，这一战斗系统就会愈发显示出其趣味来。

在任务系统方面，《桃园》采用了目前在网游界颇为流行的章节系统，即玩家通过完成主线任务，推进剧情来进入一个个章节，每次完结一个章节时就能获得相应奖励。这样随着玩家完成任务的进度，整个游戏的时间线也会随之推进，而记载章节进度的系统即是《桃园》中的一大特色。这一系统除了能够推动时间线之外，还能够成功地让玩家产生代入感，由于每一小节的任务并不多，玩家也会在完成任务的过程中不知不觉地踏上升级之旅。

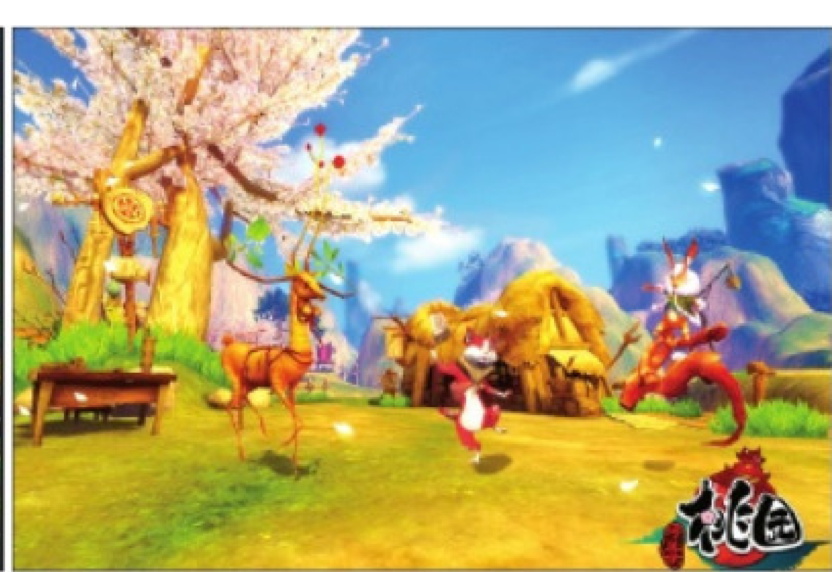
从目前《桃园》公布的游戏内容来看，游戏剧情虽然仅仅开放了五大章节（后续章节《桃园》正在征求投稿中，囧），但游戏各种活动颇为丰富，因此从完成度角度来看《桃园》已经拥有一个完整的框架。相信在正式测试期间，这款游戏将会有更为出色的表现。P











盛大网络

屠绿龙！《龙之谷》霸者再现



《龙之谷》第十四章震撼启动，新巢穴、新装备、新挑战。当我们回想海龙曾经带来的惊悚与颤栗，当我们分享收获海龙L级装备的喜悦，无限的未知又在刺激着每一个《龙之谷》玩家的神经——绿龙来袭！

屠宰绿龙，黑金对抗赛激昂上演

不灭的战火、重燃的激情！配合绿龙巢穴侵袭，《龙之谷》再发勇者召唤令！“绿龙版”屠龙争霸赛火爆开启！

屠龙争霸赛并没有以通关为唯一限制，而是采用了分关制，进入第一至第三关区域每名队员积1分；进入第四、第五关区域每名队员积5分；进入第六关每名队员积10分。判定两方阵营获胜条件为：当屠龙争霸赛结束时，以阵营所获得分数为判定依据。话说获胜方的奖励非常强悍，获胜方所有服务器50级以上角色、且在活动期间内登录游戏的用户都将获得专属魔法邮票10张、蓝鸟10个、放大镜4个、复活币5个、生命之号角（30天）、龙蛋1个、龙爪1个。而失败方也有参与大奖，专属魔法邮票10张、蓝鸟10个、放大镜4个。此外，本次屠龙争霸赛还设立战队奖励，首支成功击杀绿龙的战队将获得至高荣誉，以及为所在服务器赢得普天同庆大奖！独一无二的专属称号“绿龙讨伐者”、每人4件绿龙材料的超级豪礼以及全区全服3天掉宝率提升100%！

面对丰厚大奖，以及玩家整体实力通过第十四章的震撼提升，踏平绿龙巢穴仅仅是时间问题！黑龙、金龙阵营激情PK胜负几何？唯有战斗，才是最好的诠释。

绿龙巢穴技巧合计

要想完胜踏平绿龙巢穴，除了要具备强悍的生存能力，同时还要有霸道的攻击力！绿龙六大关卡中，每一关都强调了攻击的重要性。换句话说，在绿龙巢穴中，攻击就是最强大的生存依据！

第一关：这是预热关卡。本关也是唯一验证队伍是否有能力挑战绿龙巢穴的关卡。MT做好挑衅，其余职业全部输出。如果能快速解决掉Boss，则证明有实力挑战绿龙，不然则以攻击力不足而命丧绿龙巢穴！

第二关：本关考研的是个人操作技巧与团队的走位配合。如今吼系战神是香饽饽，所以在绿龙巢穴中，吼系战神依然存在！而本关考验的一个重点内容就是吼系战神对群铁的释放，以及圣徒插棒子的时机！本关难度依旧很低，在突出个人技巧和团队走位之后，全力输出Boss吧。

第三关：本关主要考验了团队意识，以及如何利用团队配合来将自身攻击最大化还尽可能地防御Boss攻击招数。吼系战神的群铁，可以让角色无视Boss吹风技能，同时利用表情技巧也可以做到这点，但一定要掌握释放时机，在读数5秒时以及在Boss没有连吹时释放。此外，本关走位技巧主要体现在躲避毒攻击，找到地图盲点既可成功躲避毒攻击！

第四关：本关考验点为全力输出最大化！两个蜘蛛、速攻一只、MT拉住一只。对于速攻Boss来说，只有攻击最大化才是生存的唯一标准。而MT拉住的那只Boss，也要时刻面临小蜘蛛的蜘蛛网，还有来自大蜘蛛的各种攻击。惩戒、钢铁、盾挡、虔诚、化身轮流开启吧！

第五关：集成前四关全部技巧，最终体现在短时间内产生最大输出！尤其是当Boss剩余最后一管血时，我们将面临不是你死就是我亡的决战！最后一管血，全部技能开启，辅助职业将攻击强化到极致，而DPS职业则全力输出大招！这里已经本无技巧可言，在高地效果下，全力攻击吧！

第六关：绿龙面前，所有攻击都是技巧。在绿龙抓挠、放技能之后，总有10秒钟的可攻击时间，此时就要实现攻击短时间最大化！此外还有纹章塔，开启纹章塔效果之后，尤其是无敌效果时，各种输出全部开启，但以海龙战的经验来看，切记不可贪输出！此外，还要注意小怪的骚扰，尽快将小怪全部杀死！对于绿龙来说，打法谨记一点：能打的时候就不留余力的输出，不能打的时候就完全躲避防御。

屠龙争霸赛火热进行中。对于绿龙巢穴来说，玩家所领略的不再是如何防御，而是在充分的防御下，如何开战最为有效的攻击！换句话说，《龙之谷》已经从全面防御姿态，而过度到全面攻击形态！只有最强者，攻击最霸道者，才是真正的谷内达人！屠龙争霸赛，挑战你每一根神经！P



汇众教育 以并购变相挖角 网游人才争夺战再出新招



近年来，相互挖角在游戏界已不是什么新鲜事儿。2010年，有12家中小型韩国网络游戏开发公司被大型网络游戏公司收购，收购目的大部分是为了强化开发力量、获得新的网络游戏生产线。值得注意的是，国内的网络游戏公司也参与收购了韩国网络游戏开发公司。2010年9月份，拥有120多名员工的韩国Eyedentity Games（《龙之谷》的研发团队），就被盛大以9500万美元的高价收购。对此，汇众教育机构董事长李新科说："游戏公司间的并购，无论国内外，其主要目标是瞄准被收购方的研发团队，这与游戏界人才紧缺的现状有直接关系。"

并购依然是变相的挖角

随着影视动漫产业的崛起，中国网游人才缺口日益凸显。据有关机构统计，三年以内，国内CG人才缺口将达百万以上，仅影视特效一项就达到15万之多。国内网游人才的抢夺还一度出现白热化，大肆挖角成风。对此，张朝阳曾直言不讳，认为因网游人才缺失导致的挖角频发是国内网游遇到的瓶颈。

韩国网游界并购现象较多，虽然与国内挖人风潮形式不同，但本质也是对网游人才的争夺。

人才是网游产业发展的核心动力，对网游公司的重要性不言而喻。通过并购和挖角，可以让个别网游公司短时间内缓解人才荒，但对于快速发展的网游行业而言，抢夺人才不是解决人才匮乏问题根本有效的措施。长远来看，只有建立健全的网游人才培养机制，才能充分满足网游人才市场的需求，才能保证网游行业持续健康的发展。

职教可缓解人才压力

事实上，现有的国内网游人才培养机制并不乐观，高校对网游人才的输出更是让人担忧。麦可思《2010年大学生就业能力排行榜》显示，人物形象设计、影视动画、动漫设计与制作等专业学生毕业半年后失业率高达16.4%～19.7%。与之形成鲜明对比的是那些在汇众教育培训出来的毕业生，平均就业率高达94.03%。

作为国内领先的数字娱乐专业培训机构之一，汇众教育在成立之初就与多家影视制作公司建立人才输送关系，通过提供商业外包、实践、实习、定向培养等实际操作机会，重点打造学生在创意、实践和适应方面的能力，到岗后可直接上手操作，为企业节省了磨合成本，大受欢迎。至今为止，汇众教育已培养了35000名游戏动漫专业的学生，很多还进入盛大、金山、法国育碧等知名企业。

2009年，为了改善动画专业大学生滞销现象，汇众教育启动了一套针对大学生的就业保障计划，为他们提供行业内最实用的职业技能培训，并通过校企合作机制，搭建了毕业生与企业沟通的桥梁。汇众教育调查学生就业状况后的数据显示，经过回炉的动画专业大学生就业率达到98%以上，而且90%起薪高于没有参加培训的大学生，平均薪水相差1000～2000元。

近年，汇众教育还创新性地推出了亚洲先进的专业游戏人才培训体系，打造了"云世界"在线学习平台，教育体系，课程设置更为精准和实用，并通过强大的交互共享功能、游戏交际功能和教学辅助功能，更为有效地提高学员专业技能和职业素养，已与国内外上百家一线游戏公司建立人才输送关系。

去年中国网络游戏市场规模达到258亿元人民币，预计到2013年整个行业的收入将达到585亿元。网络游戏在未来几年仍然是网络经济的支柱产业，发展前景广阔。对此，汇众教育董事长李新科表示："并购无法满足网游行业快速发展后对人才提出的更多要求。大力培养网游人才势在必行，汇众也将再接再厉，以培养更多优秀网游人才为己任。同时，这一艰巨任务，需要政府、企业和培训机构联袂，才能从长远和根本上解决问题。"







头牌新闻

从激活码到千人COS 游戏蜗牛"感动九阴"圣诞夜感恩回馈

■本刊记者 键盘

2011年12月24日晚20点，游戏蜗牛在上海分公司成功举办《九阴真经》千人古装COS圣诞晚会。此次晚会以中国武侠文化为背景，盛邀包括业内精英、知名媒体、公会领袖以及热血玩家在内的众多武侠文化爱好者们前往参与。活动现场上千人同时穿着COS装扮，从全国各地汇聚一堂，场面十分盛大隆重，在业内较为罕见。



热闹非凡的晚会现场

此次《九阴真经》千人COS圣诞夜晚会从12月24日平安夜20点持续至25日圣诞节凌晨，现场除千人的COS派对，还有"无属性道具"现场竞买以及最具代表性的活动——2011年度"感动九阴"十佳颁奖。此次评选通过激活码用户网络投票，评选出了2011年度感动九阴"十大牛人""十大牛文""十大牛会""十大牛媒""十大牛视"5个奖项，获奖者也将亲临晚会现场，接过象征着九阴最高荣誉的奖杯。他们之中有区域性激活码测试中表现突出的玩家，有专门为九阴创作歌曲、视频的知名人士，有在论坛为九阴默默奉献的元老玩家。

颁奖典礼上，获奖玩家之间在台下交流的话语感人肺腑，心路旅程令人动容。蜗牛4年多的精心研发，死忠玩家3年的耐心等待，这其中包含着太多的支持与信念。晚会现场，蜗牛与玩家不再有任何界限，此刻，他们都是中华武侠文化的支持者与传承者。P

晶合新作

盛大新游《猎天》即将面世



《猎天》是盛大游戏在2011年推出的"3D星时代神话网游"。游戏拥有中国风的画面及绚丽的技能，游戏设计着力于"打击感"和不重复的随机关卡以及团队竞技等，重视玩法。游戏于2011年11月完成内部测试，预计将于不久后面世。

上海游族两款力作合力出击



由上海游族打造的2.5D场景的中式卡通风格西游题材游戏《七十二变》与武侠RPG经营模式的《一代宗师》两款页游即将上市。《七十二变》无商场无职业不跑图，从另类角度解读传统西游。《一代宗师》独创深度透视分层技术，打造出经典街机感受，并首创游戏微博及"公平模式"。两款游戏带来全新的页游玩法。

晶合热点

《兵王》掀起"美女指挥，全民PK"狂潮



由巨人网络在2011年推出的魔幻战争网游《兵王》主打多维度PvP等创新玩法。自2011年7月技术测试以来，游戏举办了多种活动，2012年新年还通过游戏内置视频举办游戏跨年音乐会。春节、情人节期间更有多种在线活动，即使玩家连续离线也有累计经验到手。

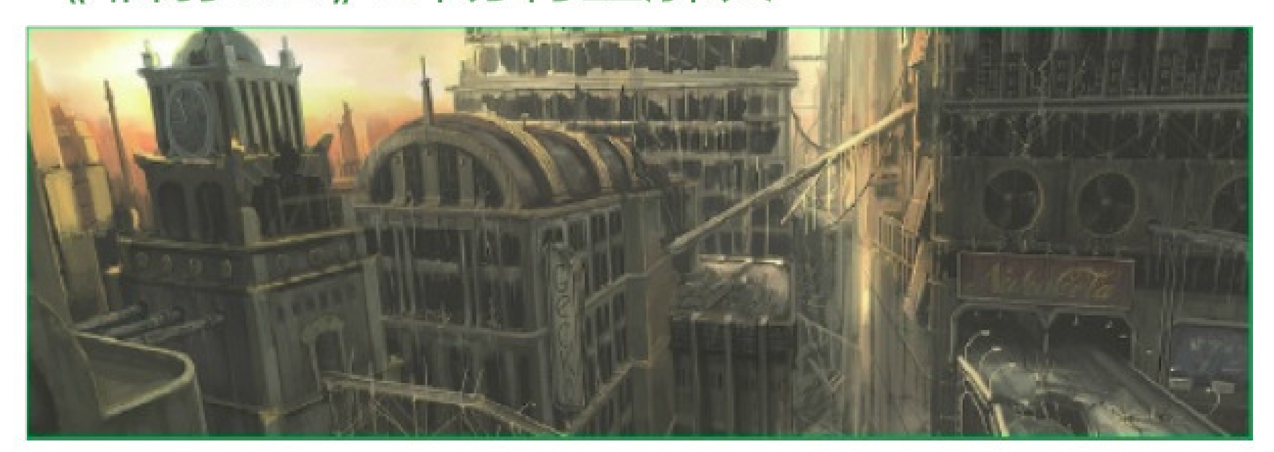
欢乐百世获《英雄传说——碧之轨迹》代理权



2011年底，北京欢乐百世科技有限公司（下称：欢乐百世）获日本Falcom授权开发移植《英雄传说——碧之轨迹》高清PC版。这是继《英雄传说——零之轨迹》《伊苏7》之

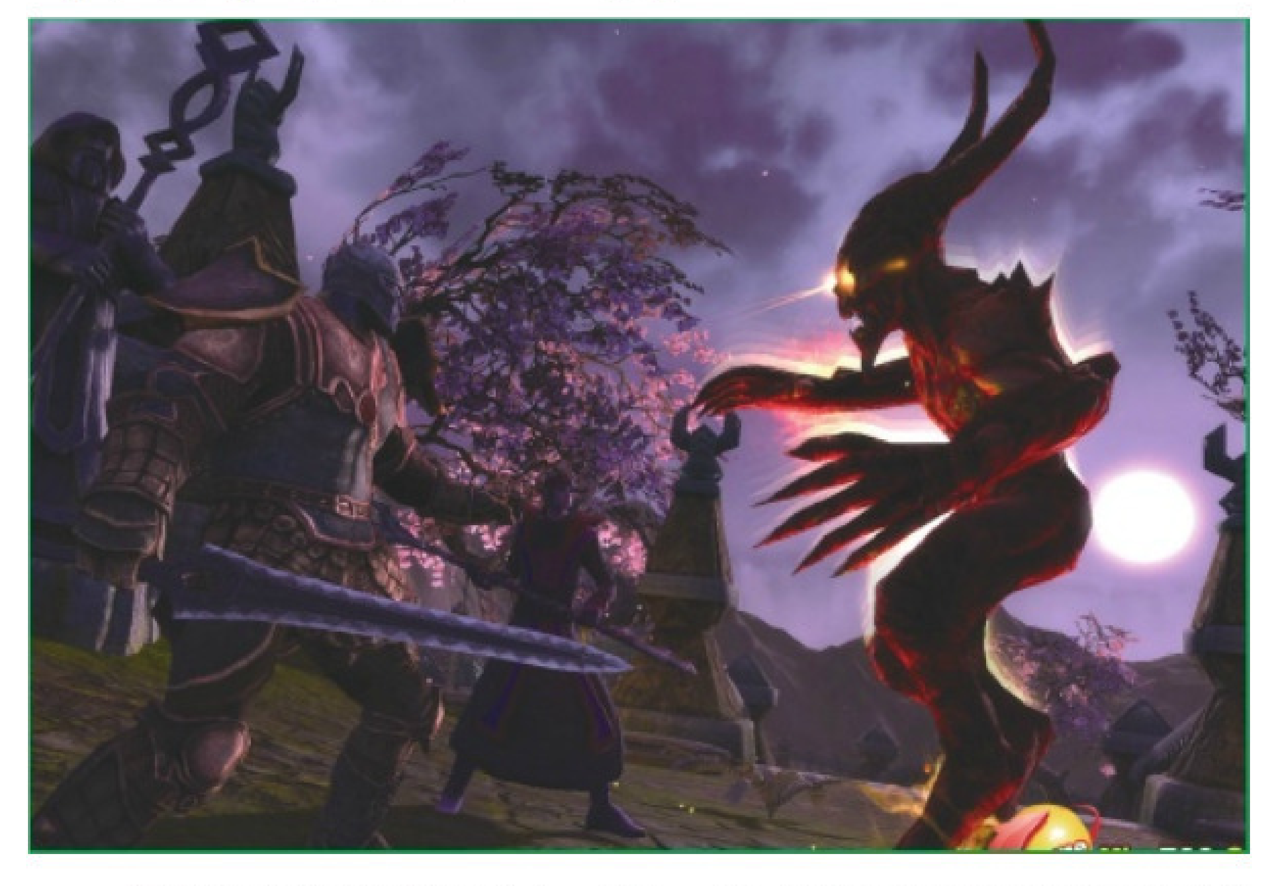
后，欢乐百世开发的第三款高清移植作品。游戏为《英雄传说——零之轨迹》的续作，故事延续自上作结局。目前欢乐百世已开始游戏的高清化及本地化制作。

《辐射OL》纠纷有望解决



近日有外国媒体表示，因《辐射OL》的版权问题而争论不休的Bethesda和Interplay两家游戏公司之间的纠纷有望在短期内解决，这或将使《辐射OL》的开发重回正轨。这家媒体表示消息来自相关审案法庭泄露出来的法庭记录，双方都同意撤销本案(由Bethesda向法庭提出，经调解Interplay同意该提议)。主要原因是这个案子已经影响到了《辐射》系列后续游戏的开发。还有消息表明目前Bethesda有意要撤销此前提出的部分诉讼要求，这也预示着该案的未来走向更为明朗，双方有非常大的可能采用庭外调解的方式来解决这场旷日持久的纠纷。

《裂隙》豪夺7座“最佳”



由北美游戏开发商TrionWorlds开发的奇幻MMORPG《裂隙》获得了北美代表性媒体IGN、Gamasutra、MMORPG.com评选的2011最佳游戏大奖。除此之外，法国权威性游戏媒体JeuxVideo、德国游戏媒体GamingXP、丹麦游戏媒体Eurogamer.dk的年度优秀游戏评选中，《裂隙》也脱颖而出获得了最佳游戏大奖。同时《裂隙》还获得了北美、欧洲等地“The Game of the Year”（今年最佳游戏）奖项。同时游戏在美服进行测试期间就有100万名以上玩家参与的游戏总共获得了7项2011年度的“最佳游戏”奖项，成了2011年度的最大赢家。这款游戏由TrionWorlds公司开发，历时5年总投资金额达到了5000万美元。

《合金装备——食蛇者》蛇皮版3DS主机公布

由KONAMI发行，小岛秀夫工作室制作，预定2012年3月8日推出的N3DS《合金装备——食蛇者3D》（Metal Gear Solid Snake Eater 3D）将会推出“原创特制N3DS主机”。此消息由小岛秀夫本人的推特抢先推出，随后由其工作室官方网站证实。此主机由特殊黑色“蛇皮”包覆外壳，呈现独特质感。另外，早些时候公开的将会由HORI推出的《合金装备——食蛇者3D》配件组合将内含主机收纳包、迷彩花纹保护贴以及墨绿触控笔，售价为2981日元。



昆仑接手《仙境传说》代理 暑假或重新运营

2011年12月31日，昆仑万维相关人士证实其公司将代理《仙境传说》的消息，同时《仙境传说2》的代理洽谈也进入最后阶段。该人士还透露，若一切顺利，《仙境传说》将于2012年暑期上线。另外，昆仑万维不会一并接手盛大方面的玩家资料，因此老玩家若想重新玩这款游戏，必须重头开始练级。



美国陆军使用Cry3开发军事训练系统

美国陆军（US Army）投入巨资使用“Cryengine3”开发制作了模拟军事训练系统。据介绍，此系统开发费用高达5700万美元。此系统可借助头戴式显示器操作观察360度画面，支持便携式电脑系统，并可借助现实图像技术及物理引擎效果让系统构建各种天气变化效果。美国陆军使用电脑游戏制作训练内容已不是第一次，过去还曾使用过“America's Army”作为军事训练教程。



训练系统画面截图

晶合快评

时势造英雄

■晶合实验室 生铁

你读到这本杂志时应该已经是2月了，而我写这篇文章的时候，还是2012年的第一天。

首先，千万不要相信关于2012的任何预言，这样的炒作谎言在上世纪末已经出现过好几次了，包括诺查丹玛斯预言以及与千禧年有关的种种猜测。其次，今天不小心看了张艺谋导演的《金陵十三钗》，我感到受到了羞辱。必须声明，我不是一个左派愤青，我只是一个心智正常的、不怎么关心政治的普通国人。但对于这部影片，我只能用“无耻”来形容。不管怎么说南京大屠杀都是一个沉重和令人肃穆的话题，而用这样一个题材作为背景，表现的却是烟花女子的妖艳、情色，再配上那些经不起推敲的情节和猥琐的调笑片段，真的让人很伤感。

对于此片，比我写得深刻的作者很多，我这里不再多写，只想引用鲁迅杂文《新的“女将”》中的一整段话：

中国本来喜欢玩把戏，乡下的戏台上，往往挂着一副对子，一面是“戏场小天地”，一面是“天地大戏场”。做起戏来，因为是乡下，还没有《乾隆帝下江南》之类，所以往往是《双阳公主追狄》《薛仁贵招亲》，其中的女战士，看客称之为“女将”。她头插雉尾，手执双刀（或两端都有枪尖的长枪），一出台，看客就看得更起劲。明知不过是做做戏的，然而看得更起劲了。练了多年的军人，一声鼓响，突然都变了无抵抗主义者。于是远路的文人学士，便大谈什么“乞丐杀敌”“屠夫成仁”“奇女子救国”一流的传奇式古典，想一声锣响，出于意料之外的人物来“为国增光”。

此片比鲁迅所讲的更进了一步，是赤裸裸的卖弄色情，出卖国耻。而比这个号称6亿投入的电影本身更令人感到痛苦的是，在这个时代，你在网络上几乎看不到关于它的真实评论了。

本来想含蓄地提一下，不小心说得太多。来看看最近游戏界的情况。掌机PSV发售也已经有了一段时间。目前的情况并不乐观。它在首发48小时内取得了32万台的成绩，但在次周只卖了7万台——这比3DS之前被普遍认为糟糕的首发还要差劲。3DS首周还比PSV多卖了45 000台。《福布斯》杂志的评论家认为，由于智能手机以及平板市场的崛起，掌机正在走下坡路。“3DS本应是其国内市场里一个必定成功的产物——日本暑期的低潮可能是全球掌机市场乏力的一个提前预兆，PSV灾难性的次周销量是第二个征兆。”“掌机市场目前可能已经进入了一个稳中有降的纪元。”

事实上，笔者认为，作为掌机的生产商，任天堂和索尼都过于关注自身领域的竞争，而忽略了科技潮流的变化。PSP和NDS均发售于2004年，就算从2005年开始算，至今也已经有了7年的时间。在这么久的时间内不推出真正意义上更新换代的机型（更新版本不算），无非是为之前庞大的主机销售总量所束缚，想继续榨取原有产品的剩余价值。以电子产品和网络日新月异的发展速度而言，7年确实是一个太长的时间了，毕竟这已经不是20世纪80、90年代。智能手机、平板电脑以及APPSTORE上线所带来的全新网络销售理念，使人们对PSP和NDS这样的掌机都产生了审美疲劳。在这么久的时间里，从20世纪80年代的电子游戏开始一路培养起来的核心玩家随着年龄增长在逐步流失，游戏机业的霸主们似乎忘记了新一代玩家是在怎样的时代背景下成长起来的。假使我们不敢说3DS和PSV的硬件指标在2008年就可以实现，也只能说是两家掌机开发企业船大掉头难了。尽管笔者自己是个核心向玩家，但笔者还没有糊涂到认为购买NDS和PSP掌机的人全部都是游戏热爱者。时尚、社交、解闷、阅读、影音甚至无线上网这些功能或曰卖点直接指向了这两款掌机的销量——但这一切，现在都已经被替代了。



沉默的搜寻者生铁

没有百万级游戏大作玩会死吗？答案当然是不会。但没有手机的话，在这个时代，恐怕和失踪人口没什么区别吧。

一旦从这个角度来看，那些微观的细节分析也就不再重要。想想看，7年前我是什么样的年纪，我在干些什么？只是这么想想，我打算买一台PSV的信念就已经凉了半截了。

另外有消息称，BioWare公开表示即将在2012年3月发售的《质量效应3》其游戏普通难度已经相当于前两部作品的老兵（困难）难度了。增加难度的目的无非是想让玩家的黏着度更高。但我认为这并非是一个绝佳的办法。除去这个信息外，《质量效应3》还增加了多人模式的种类，并且改善了人物动作的灵活性。说起来，其实这款游戏的核心乐趣并不在于人物的动作。它的战斗还是挺乏味的。当然我仍然非常喜欢它。

此外，2011年初发布的《死亡空间2》也是一部令我一年难忘的好游戏。哦，我差点忘了，《黑道圣徒3》也绝对是部让人大跌眼镜的作品。在《侠盗猎车手4》抬着它高傲的头，想把自己做成游戏业界的精装硬皮本的《战争与和平》或者《教父》的时候，《黑道圣徒3》则更像一个欢乐的动作大片。当前者费力不讨好地塑造着那个让玩家没什么代入感的俄罗斯移民角色的时候，《黑道圣徒3》则已经让玩家欢天喜地的操纵着自己“捏”出来的角色在游戏里带着自己的小弟们上天入地了。

2012年，我还期待着《三国志12》，作为这个系列的铁杆玩家，我表示对新一代作品并不乐观，万物都有消长，“三国”和“信长”的黄金时代已经过去了。无论是一个人、一个团体还是一个事物，它的黄金时代都不是在它最强盛的时候，而是在它仍然在发展并充满希望、同时它所处的环境仍然适合它茁壮发展的时候。

漫画作者：suns

轻游戏时代的“免费午餐”

■广东 Pantheist

前言

拜手机所赐，以及平板设备的出现，性能的提升和多点触摸大屏的普及，让游戏开发者一下幸福得无法用言语表达……

传播学的大师说：媒介即讯息。多年过去了，这个法则依然成立。从报纸到杂志，从电视到电脑，再到手机和平板设备，传播工具的变化引领社会一次次的变革。

那么作为一个游戏从业者，很自然地会产生一个观点：平台即游戏。平台是个通俗的说法，其实就是游戏的媒介，如电脑、家用主机或是掌机、手机。不同的平台决定了游戏设计上的相异，一方面是由内在性能决定的，一方面是外部的构建决定的。另一重点，则是平台与人类生活的关系。举个例子来说吧，红火了多年的PSP，首先它的性能较好，能展现精美的2D画面和较简单的3D内容，能播放视频、音乐，带WiFi。而外观上有一块4.3寸的显示屏（远大于同时代的手机屏幕），类摇杆以及和PS家用主机手柄一脉相承的一些按键（玩家很快可以适应），再加上几个键来控制音量、亮度和WiFi，于是我们可以就构想很多在之前掌机领域无法想象的游戏了。同样的，NDS也是如此，两款掌机虽然都在2004年末发行，可因为硬件上巨大的差异，二者的游戏也千差万别。最显而易见的就是，NDS有一块触屏，所以游戏操作的设计有了更大的空间；而PSP性能更强，所以有了《战神》。



硬件上巨大的差异，让这两款掌机招牌游戏的特性变得千差万别

掌机之所以受到欢迎，是因为人的生活状态。很多人每天都有大量的时间在各种交通工具上度过，很多人在短暂的闲暇寻求各样的娱乐方式。上班族面对着各种会议，学生面对着各种课程，当他们感觉到无比的空虚和寂寞的时候，从兜里掏出一掌机，惬意地玩着昨夜刚刚熟悉的游戏，美极了！而人们往往也会因为快速的开机和游戏时随意的姿势而爱上掌机，摒弃PC或是主机游戏。

也同样是因为人们娱乐时间的越来越零碎化，轻游戏大量的产生，形成一种井

喷的状态。一旦哪款作品红了，一定会有一系列的模仿者，而其本身也会出开始大量地制造各种版本，应对不同的平台，甚至配合不同的节日。是的，制造，而不是制作。

随着社会的发展，工作压力的增大，更多的人开始玩游戏。一方面由于手机上的游戏很容易被接触到，很多厂商会让设备自带一些游戏；另一方面这些游戏比之传统意义上的游戏已经大大降低了门槛，无论是从玩法或是难度上。

于是我们的游戏，多年后又有了一片蓝海，拜手机所赐，以及平板设备的出现，更扩大了这片海域。性能的提升和多点触摸大屏的普及，让游戏开发者一下幸福得无法用言语表达。传统的费时费钱的开发模式已经大大的转变，一款手机游戏，几个人的团队用半年的时间就可以完成，带来的收益可能轻松超过数十万直至上百万。这并不是痴人说梦，而是实实在在的发生着，在很多的国家，有很多这样的工作室。如果一款产品失败了，虽然有损失，但对于工作室的整体盈利来说并不会造成大的影响。

特性与秘诀

玩家有时候不喜欢有选择，单一的物品，单一的物理特性，反而会更受欢迎……

起初是轻游戏对应轻度玩家，随后是大量轻游戏的来袭，占领了大半边的游戏市场。这类游戏中的佼佼者有一些显著的特征，Mini的关卡，可爱的画面和音效，易理解，易上手。如《愤怒的小鸟》《割绳子》《植物大战僵尸》等等，在玩家中饱受好评，在开发者中如雷贯耳。

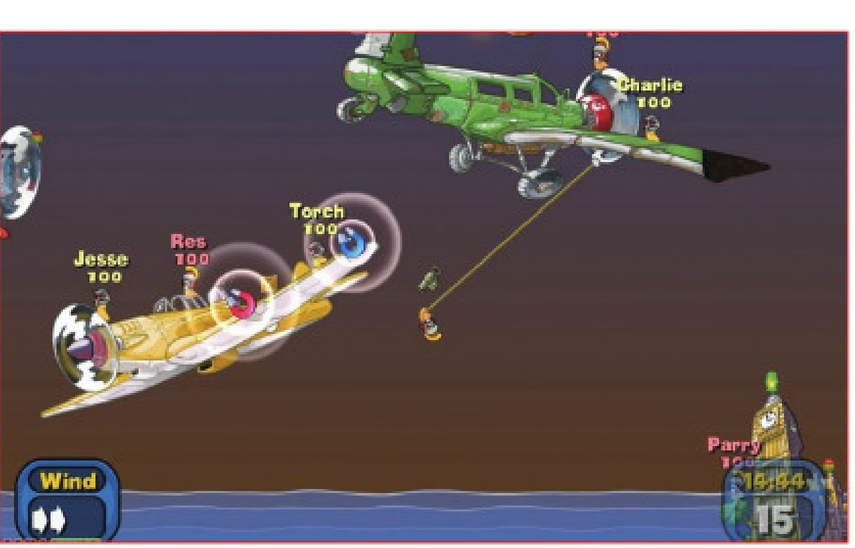
而我们也能从中窥得一些套路。一个是传统游戏的简单化处理，如从《百战天虫》到《愤怒的小鸟》的演变，发射点和敌人都从可移动变为了固定，武器相对的单调化，并去掉了“风”的概念。我们忍不住会以为，这样的游戏犹如把枝桠都砍掉的树，还能有什么意思？但是，因为保留了游戏的核心——控制弹道，再加上可爱的画面音效，《愤怒的小鸟》甚至获得了比《百战天虫》更大的成功，芬兰的游戏厂商Rovio也活了过来。而不同于《百战天虫》的是，《愤怒的小鸟》中运气的成分多了很多，这种刻意的安排让玩家有了更多不同的通关经历，而通关后的星级评分更是精髓之处。人人喜欢这种随机性，生活不要太刻意，Every dog has its lucky day!

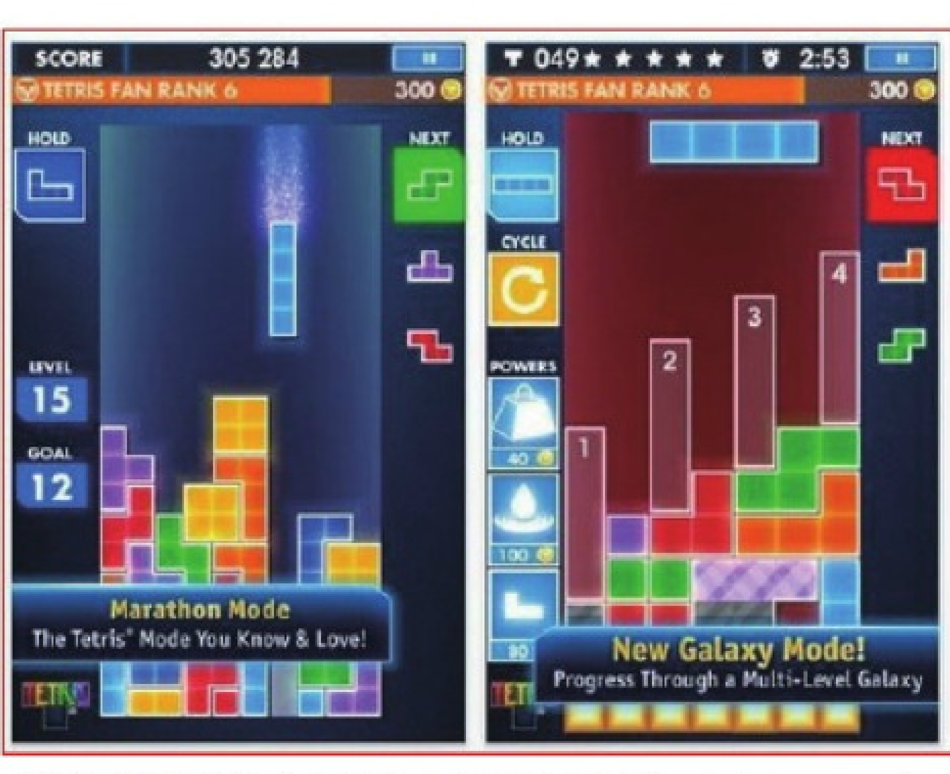
同样以弹道为玩法而取得成功的还有《扔纸团》，从外表上看，它和小鸟之间差别巨大，而仔细一看，它不过是加入了《百战天虫》中“风”的概念，继续单调化武器以及达成条件：只有一种武器——纸团；只有一个目标——将纸团扔到桶里。这样一增一减，让游戏依然处在轻度，而又有了不同于小鸟的游戏体验。同样的，因为纸团有可能撞到桶沿后落入桶里，也有了随机带来的快乐。至于之后发布的《扔纸团2.0》，加入了更多可以扔的物品，有着各种的物理属性，虽然给了玩家更多的选择，却有偷懒之嫌。玩家有时候不喜欢有选择，单一的物品，单一的物理特性，反而会更受欢迎，至于2.0游戏性的提升，完全可以参考Wii上的射箭游戏，不同的距离配上更加宏大的场景，障碍物甚至是移动的障碍物。不要再在办公室里扔纸团了，游戏之所以令人着迷，是因为它可以糅合各种事物，比方说任天堂来设计，可能会安排玩家站在人的肚子上往鼻孔里扔纸团；而SONY来设计，也许是站在月球上，往环形山里扔纸团。玩家乐于去走进游戏的世界，而不是还原一个真实的世界。

我们不妨把《俄罗斯方块》看成历史上最成名的轻游戏，他源于数学。而现在的轻游戏，除了《Blokus》这种棋类游戏还是来自数学，很多都和物理相关。一方面物理的东西更直观，更便于理解，贴近生活，另一方面，仿真物理引擎的日益强大，使得制作此类游戏并无什么门槛，甚至比传统意义的游戏更为简单。设计人员只要有好的想法，通过某种易理解的方式呈现给玩家，就有取得成功的可能。现在甚至有一些恶趣味的物理游戏，如《Tongue Tied!》，两只狗，舌头永远是缠着的，去吃骨头金币，虽然有模仿2007年一款独立游戏《小熊回家》的感觉，但更为简单，



从《百战天虫》到《愤怒的小鸟》，我们也许能从中窥出一些道理





《俄罗斯方块》版权公司BPS董事长Henk Rogers在iOS版《俄罗斯方块》上市后表示，《俄罗斯方块》就像一项运动，将会比《愤怒的小鸟》拥有更长的生命力



只是在办公室里扔纸团，真的很有趣吗？


以《瓦里奥制造》中的任意一个小游戏为设计核心去架构一个游戏，配上主流的画风（华丽卡通）和欢快的音乐，都能取得很好的认可

几乎简化到极致了，却也获得了认可。

说到《俄罗斯方块》，自然会想起游戏的鼻祖，《乒乓》以及由其演变的《打方砖》。现在正如轮回一般，游戏开始返璞归真了，游戏简陋程度如同《乒乓》《打方砖》的比比皆是。毫不夸张地说，以《瓦里奥制造》中的任意一个小游戏为设计核心去架构一个游戏，配上主流的画风（华丽卡通）和欢快的音乐，都能取得很好的认可。

现在市场上，还有《会说话的汤姆猫》这样的边缘轻游戏，与其说它是一个游戏，不如说是一个应用，一个变声的应用。这类的应用本来很常见，2005年的时候塞班s60系统就有功能更为强大的应用了，例如混响，多种变调，以及声音另存为。而它是作为一个工具存在，有着工具常用的UI，没有亲和力，只有小资玩家会去尝试。而汤姆猫则改变了这一切，没有混响，只有一种变调，不支持另存为，因为它不是工具，而是游戏。于是一只憨态可掬的拟人的猫站在了玩家面前，你可以揍它，它会惨叫，甚至试着去躲避。而精髓则是，当设备周围有人说话，它会把手放在耳边做倾听状，而话音一落，它马上开始用一种固有的音调提升来模仿。这很Cool，手机或是平板用户都很认可它。这不由让人联想起另一个很火的应用，把变调变速发挥到极致，任天堂DS掌机上面的趣音软件。这是一个自带的应用，用户可以录制短暂的声音，然后在播放前或者播放中随意的改变语调语速，而用户也可以把AAC的音频文件拷贝到SD卡上，让趣音去读取它。以语调和语速分别作为X轴和Y轴，这是多么绝妙的主意。当用笔尖在坐标轴滑动，声音会忽高忽低忽快忽慢，只有亲身体会，才能发现其奥妙。

“钱景”与策略

可时代真的在进步吗？不如说是游戏厂商的盈利手段在进步……

不难发现，我一直在用“认可”这个词，而不是“收益”。因为在现行世界，免费才是王道。无论是在东方还是西方，虽然绝大多数游戏在苹果上售价低于5美元，甚至只有0.99美元，在欧美不过是一听可乐的价格，可免费游戏的迅速流行程度依然是收费游戏所难以企及的。谁不愿意去尝试免费的午餐呢？于是玩家获取游戏的心态改变了。从一开始，玩家愿意购买的游戏需要有好口碑（总体质量高）、前作出色（感情上的认可）或是热门内容在游戏上的延续（内容吸引人）。到了后来，大量游戏可以随意下载了，不需要支付任何费用，只需要等待进度条完成，便可体验游戏。所以玩家会去认真地看苹果商店里游戏的简介和截图，虽然简介有吹嘘的成分而截图多半是美化过的。这光景好似很多年前人们在盗版游戏店里翻着光盘，看着劣质包装上的说明和截图，然后决定是否要购买。而往往会形成这样一个顺序，先映入眼帘的封面（名字+原画）如果足够吸引人，则翻到背面看说明，如果仍感觉还不错，则思量一下自己的经济状况，然后做决定。因为个人的经济状况是不可控制的，所以游戏厂商和盗版厂商都很看重封面和封底。只是时代在进步，已经不需要付费就可以得到游戏了。现在可好，回到原点了，优秀的名



利用用户的猎奇心理，总是能取得较好的成绩的





根据节日来推出新版本，是轻游戏揽钱的一大手段

字、说明和截图成了一款游戏走进玩家的必要条件。需要注意的是，图标开始变得更为重要，如果一个游戏从图标开始就有让玩家得到它的欲望，就很完美了。

可时代真的在进步吗？不如说是游戏厂商的盈利手段在进步。尤其是中国的网游厂商，他们深谙这一套玩法，引领全世界的游戏厂商在轻游戏领域进行了一次照搬与“进化”。这么说当然有YY的成分，只是太佩服中国有些免费游戏的吸金能力了，相比之下，那些只会一味砸钱开发大作的厂商在这方面简直都弱爆了！而游戏本身开始大量的免费，轻游戏自然开始受到更多厂商的偏爱，因为开发成本降低了，后续开发又相对容易。一方面是社会压力的增加，移动设备的进化，轻玩家的洪流；一方面是营销策略的变更，游戏厂商大力的开发与推广。轻游戏开始蓬勃发展，我们迎来了一个轻游戏2.0时代。

这个时代，轻游戏开始更加多元化，各种奇特的内容，各种奇特的操作方式，配以各种奇特的音乐音效，出现在各种奇特的人面前。尤其是多点触摸，它大大增加了游戏的亲和度，也得感谢乔布斯，他坚持认为上帝给予了人类10支笔，所以我们不需要手写笔。

而令人感到遗憾的是，免费是双刃剑，对于厂商对于玩家都是这样。需要玩家付费后体验的游戏，平均水平较高，玩家会根据游戏质量以及个人喜好，体验较长的时间。而免费游戏的质量参差不齐，玩家更容易轻易地获取然后轻易地抛弃。暂且不说哪样更赚钱，至少对于游戏业本身来说，这是有些伤感的。有多少次，玩家被精美的截图和梦幻的描述所欺骗，然后愤愤地将游戏删除。久而久之，玩家麻木了，只能不断地下载、体验然后筛选。这就好似当初MP3吞噬CD的市场一样，劣质的歌曲开始大量涌现，获取变得容易，删除变得更容易。虽然优秀的作品始终会被玩家认可，并拥有口碑，只是市场太混乱，让游民的心上蒙了灰，好不容易遇到一款爱玩的游戏，然后掉入各种收费陷阱，这样的情况越来越常见。

分析一下目前最为流行的三种免费游戏策略（一款产品可以拥有多个策略），都些是互联网时代常见的手法：免费加广告、免费是广告、免费变付费。在线视频网站做了最好的诠释：很多视频观看免费，但无法回避播放前或是播放中的广告；一些优秀的视频，用户只能看到片段，片段本身就是为完整版做广告；当免费用户掏钱变为了付费用户，可以享受更多更完整更系列的视频。所以三种手法是一套组合拳，用户只能接受，并默默忍受。

回到游戏市场，说说“免费加广告”的策略。这类最为常见，靠用户的广告点击量来获取利益，虽然单笔收益可能非常低，但由于数量上的轰炸，并利用用户的猎奇心理（比方说商品打折或是色情擦边等），还是能取得较好的成绩。这种方式现在更加进化了，一方面在用户界面上，广告条会有专属的位置，不再是突兀地覆盖在游戏的某个区域；另一方面厂商可以出售广告位，以满足其他游戏厂商或是普通电商。而Tapjoy平台的出现，让广告更加的智能，如果玩家通过A游戏中的广告去下载B游戏，并达成了B游戏中规定的内容（如在一个餐厅类游戏里做了三盘菜），那么玩家会在A游戏中获得一些虚拟奖励，如虚拟币，虚拟物品。这种广告是玩家所喜爱的，哪怕B游戏会很快被抛弃，至少他体验了另一款游戏并获得了一些奖励。但因为感情的因素，很多时候玩家已经在B游戏中拥有了一个人物或是一个城堡、一个餐厅，他们并不会那么轻易地删除，而是选择继续体验。

游戏的交叉宣传就像病毒一样，玩家又陷入了一个更为可怕的下载体验筛选循环。因为体验变得有目的性，玩家



Tapjoy这家公司的广告方案，简单来说就是"按玩家的操作和安装进行奖励"

会更加机械地去完成一些Tapjoy提供的指令，玩家还有没有自我？有时候还真说不清，只能说是利益在驱使。当然从社会的角度来看，这种麻木的游戏方式也许更轻松，玩家被摆布却并无不适感，时间也消磨掉了，挺好的。

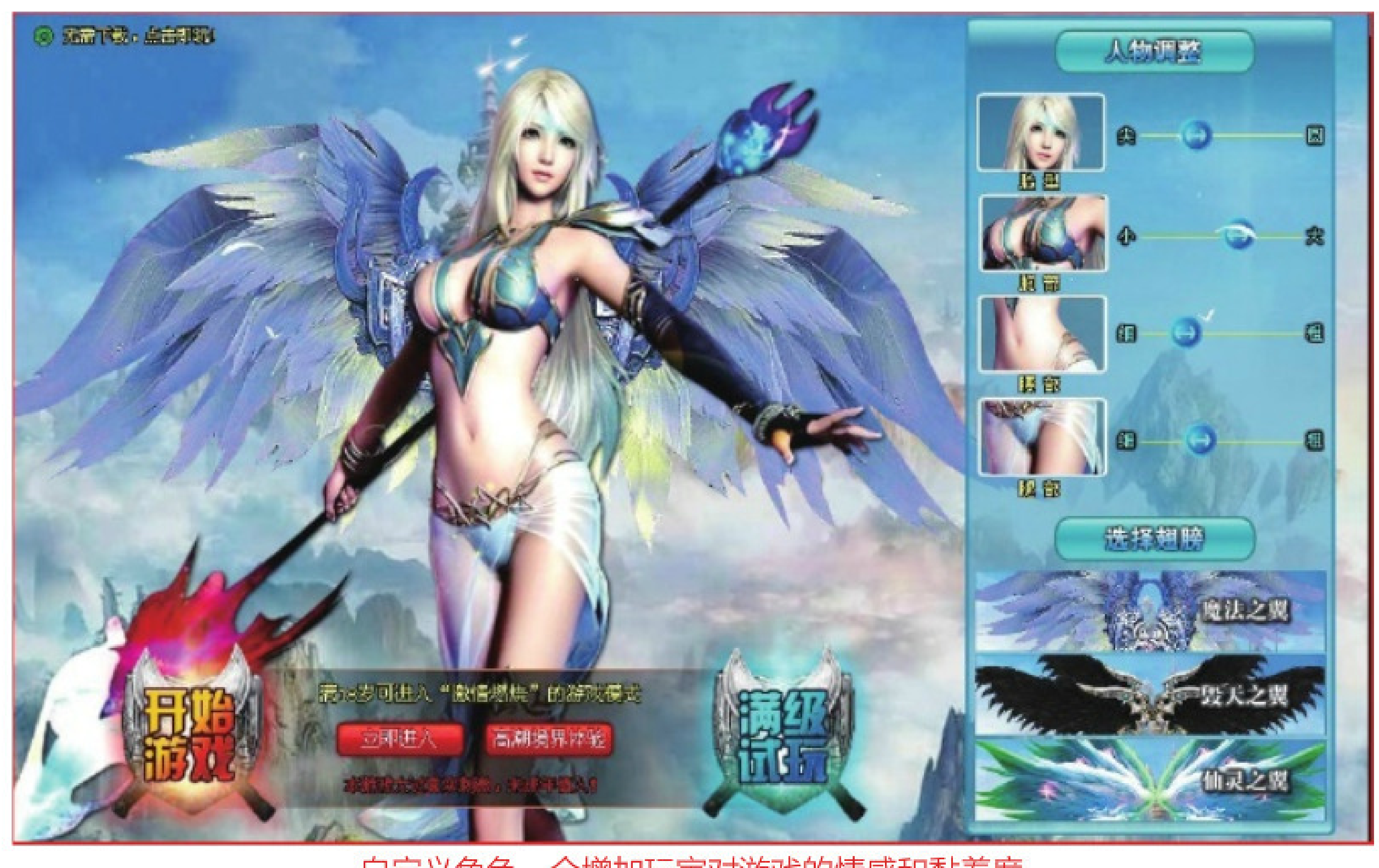
至于第二种策略"免费是广告"，就是老套路了，一款游戏有两个版本，免费版让玩家了解这是一个好玩的游戏，然后做出近乎自宫的限制，然后在短暂的体验之后给出一个收费的完整版下载地址。也许有人会问，为什么要自宫要这么彻底，从代码里做一个简单的屏蔽不就能达到目的而又省时省力了吗？是有厂商这么做过，因为大量资源是共用的，容易砍出崩溃的Bug，但是在互联网时代却不尽然，一个游戏容量包越小，它就能更快地被用户所体验。就好比网页的"3秒原则"，一个网页打开如果超过3秒钟，很多用户就没耐性继续等了。至于完整版，既然玩家已经认可了免费游戏，并进行支付去下载完整版，包容量的限制就没那么严格了，所以1G以上的iOS游戏也为数不少。这条法则对于一些知名的游戏厂商则相对宽松，玩家黏度更高，他们相信品质并愿意等待。

"免费变付费"这是最毒最毒的设计。它有很多种称呼，最常见的是"免费增值"（官方）和"内付费"（民间）。正如之前所说，这一套本来是用于网络游戏的，游戏本身免费但大量道具收费，地图收费。近乎所有功能都要收费，除了聊天，而如果想要在全世界喊句话，也是要收费的（某游戏喊一次1块钱）。有良知的设计师为了保证免费玩家的存活，会采取时间策略，即免费玩家花更多的时间，可以达成一些收费项目。如大量的跑地图→传送门；装备合成低概率→高概率；体力法力值的自动缓慢恢复→嗑药迅速恢复。但金钱才是王道，所以有付费的专属装备，专属宠物甚至是专属区域。游戏的寿命，玩家的人数和厂商的收益，三者互为一体：厂商先是担心不能赚钱，后是担心不能长期赚钱。玩家的人数变得很微妙，免费玩家和付费玩家的比例，直接决定了游戏的寿命和厂商的收益，免费玩家过多，厂商不高兴，不来钱；付费玩家过多，游戏寿命会缩短，因为没了免费玩家的陪伴（陪衬），他们不高兴。而免费的移动平台游戏则没有这么复杂，除了《口袋传奇》《混乱与秩序》这样的大型MMO游戏坚持传统网游的路线，达到一定等级后付费，大量道具、资源付费等。但还有许许多多的轻游戏，它们的要钱方式更是简单粗暴而有效的。

首先游戏本身要好玩，说实话轻度玩家的要求并不高，远没有从前的核心玩家那么苛刻。再就是玩家会有一段愉快的游戏体验，并对游戏中拥有的人物、城堡、赛车投入了感情，于是接下来付费就顺理成章了。不要以为厂商挖空心思让玩家去自定义游戏中的人物是没有目的的，这会让玩家倾注更多的感情，更不要说家园类游戏，从头到尾的自定义准则。举几个例子具体来说吧，赛车类游戏：少量的赛车



重要的不是先收费还是后收费，而是先让你进来



自定义角色，会增加玩家对游戏的情感和黏着度

可用，地图可选，更别想车辆的升级和装饰了；RPG游戏：只能玩第一章，虽然第一章的确还不错。值得注意的是，采用这种IAP（In App Purchase）方式赚钱的游戏，规模相对较大、内容较复杂，有些已经超出轻游戏的范畴了（尽管轻游戏本身没有明显的划分）。而简单并小型的游戏更愿意采取前两种免费策略，因为它们不便于做此类的限制，受限于游戏的类型以及游戏性。

也许是因为Facebook上大批免费游戏的涌现，一个伟大的新概念被引入了游戏——能量，它让行动值和时间之间有了关联，厂商可以通过控制单位时间内提供玩家的行动值来控制游戏的寿命（玩家的热情）。这种方式类似营销中的饥渴销售策略，玩家想接着玩，可惜很抱歉——能量不足。当然厂商还可以很无耻地以能量做文章，比如邀请好友来玩，获取少量的能量；或是如日常任务一般拜访好友的家园，获取少量能量。玩家依然饥渴，怎么办呢？索性卖能量吧，真金白银总不会错的。

这样看来，无论什么策略，免费游戏都底气十足，霸气十足。而收费游戏的限时免费，更让很多不愿破解又不愿花钱，以及设备无法破解的用户感到无比欣慰。

推广与未来

免费游戏会继续以绝对的数量优势来侵吞移动平台的游戏市场，我们只能痛并快乐着地享受……

收费游戏会在一段时间内免费或是以极低的价格零售或是打包出售，有些厂商会为了将游戏更好的推广，以及赢得一个好的口碑，去做这件事情。当然还有极少数是因为钱赚够了回馈玩家。《软件游戏猎手》是国内很多用户每天都会访问的应用之一，哪怕是破解了设备的用户，也会把它当做是软件和游戏的推荐窗口，或是想体验下正版用户的感觉（在Appstore上0元购买然后下载）。在国外，也有一款叫“Freeappking”的应用，这款应用上架一个月内用户突破了100万，看来这类应用都会有一个美好的未来。不得不说的是，当提供这些应用的厂商开始露出本来的面目，在用户和厂商两头要好处时，事情就变得清晰了。因为有推荐的排名，一页显示的数量有限，所以免费游戏的厂商就必须去献媚于他们，不乏金钱的交易。厂商也不傻，上述的各种免费策略可以让他们很快把钱站着赚回来。而当数以百万计的用户去使用这种推荐应用的软件，厂商就可以偷偷的去记录用户的行为，做一些针对性的分析。而在明处则建立一个庞大的玩家社区，提供更多的服务，朝向更大的用户群。这是很可怕的，通过看一个人MP3里有什么歌曲，就可以了解这个人，而不仅仅是音乐的偏好。而一个人曾经下载使用过各种应用，会更加清晰地揭示这个人，诸如此类，方方面面。比方说，一个爱下厨的人会去下一些介绍菜肴的软件，而体育迷则倾向于下载一些运动游戏和相关杂志。

这是一种常见跟踪，免费用户永远不会真的免费。而游戏本身有着更为庞大的跟踪计划，例如什么东西在游戏里卖得好，什么东西不受欢迎。用户平均一天游戏的时间，进游戏的次数，是直接进的还是通过推送进的，等等。厂商们会想尽方法跟踪，然后调整，为了游戏寿命，玩家人数和自身收益的平衡。不管玩家愿不愿意，厂商们一直这么做着。

这是一条漫长的路，免费游戏会继续以绝对的数量优势来侵吞移动平台的游戏市场，我们只能痛并快乐着地享受免费，好游戏总会有的，付出的代价是更多的筛选时间以及设备闪存的擦写次数。玩家一直是被动的，渐渐变得麻木，他们已经不愿意通过游戏的简介和截图去分析是否需要下载了——“反正不要钱，下下来看看先”，往往成了这样的心态。不得不说，现在的免费游戏的发展已经很畸态了，我们终有一天会看到大量劣质游戏和厂商的死去，和一次彻底的洗牌。

而此刻的我，只能用手指拨弄iPad，做着游戏的梦。





上图：真有免费的午餐吗？，在2011年中国移动互联网高峰论坛上，6位开发手机游戏的企业高层表示：为三低人群做游戏最赚钱！

右图：《软件游戏猎手》是国内很多用户每天都会访问的应用

奇幻史诗之旅即将展开！



阿玛拉王国——惩罚

Kingdoms of Amalur: Reckoning

■四川 艳红舟马

《上古卷轴Ⅴ——天际》（The Elder Scrolls V: Skyrim）带给我们的震撼冲击还未完全散尽，眼下就又有一款同类游戏紧紧锁定玩家特别是奇幻ARPG爱好者们，它便是由业内新锐工作室38 Studios协同Big Huge Games（代表作“国家的崛起”系列）倾力打造的《阿玛拉王国——惩罚》！


游戏中的怪物设计

剧情篇

《阿玛拉王国——惩罚》的背景舞台被设在一块名唤Faelands的幻想大陆上， 长久以来，当地的几大主要居民——包括人类、精灵、矮人以及Fae（一种文化高度发达的魔法智慧生物）彼此间维持着友好融洽的和平共处关系，然而随着Fae族的凛冬派系（Winter Fae）领袖开始醉心于追逐权力，并聚集了一支由狂热信徒所组成的军队悍然向其他种族的领地发动侵略性进攻，宁静和谐的局面最终还是被打破了，“水晶圣战”（The Crystal War）也全面爆发。


这便是“灵魂之井”了


人气作家R.A. Salvatore负责本作的剧情撰写

制作： 38 Studios, Big Huge Games
发行： EA
类型： 动作角色扮演
发售日期： 2012年2月
期待度： ★★★★☆

由于Fae族与生俱来的不朽生命力，在战争的开始阶段，局面可以说是完全朝着对Fae有利的方向发展。万幸，同期矮人族秘密进行的一项禁忌研究取得了突破性的进展，这种研究的核心意图即是利用一种被称为“灵魂之井”（Well of Souls ）的神秘装置令死者复活，若将该研究成果用于军事领域，无疑会让Fae的先天优势面临巨大的威胁。

很自然的，Fae专门针对实验室的具体所在地派出了精锐部队，意欲一举将“灵魂之井”及其附属设施和人员从世间彻底清除。至于游戏中玩家所扮演的主角，正是“灵魂之井”的首个实验成功对象，但几乎就在玩家获得新生的同时，Fae的先头部队便气势汹汹地破门而入，尚未理清思绪的主角只得先拼死杀出重围，然后再做其他打算……

附带一提，本作的编剧是美国著名奇幻作家R.A. Salvatore，代表作有如畅销经典“暗黑精灵三部曲”系列，而诞生自其笔端的人气角色游侠崔斯特·杜垩登更是备受大众读者的喜爱与推崇。



Faelands的地图



人物设计非常华丽

角色篇

和很多同类游戏一样，本作支持玩家在创建角色时自由选择从属种族、性别以及一些面部容貌细节。据悉，《惩罚》提供的种族包括人类和精灵，且其下又各自划定有两大派系，比如人类由Almain（城镇市民）和Varani（部落浪人）共同组成，而精灵可被分为Ljosalfar（高等精灵）和Dokkalfar（暗夜精灵）。依所选“出身”，玩家会获得迥异的先天属性奖励，就好比Almain人具备更好的锻造（Blacksmithing，与武器装备的加工有关）、炼金术（Alchemy，与制作药剂有关）以及口才（Persuasion，与对话有关）能力，而Varani人则精通探索（Detect Hidden，与发现藏宝密室、拆除陷阱有关）、交易（Mercantile，让角色买卖物品时获得更多好处）还有撬锁（Lockpicking，降低破解机关的难度）。除此以外，玩家的神灵信仰也对角色的初始属性塑形带来一定的影响，如崇拜智慧之神Ethene通常意味着更高的魔法值上限，若换做成为战神Thyrdon的追随者，玩家所扮演角色的物理伤害输出与自身防御力都会得到提升。



职业篇

这可以说是《惩罚》最引人注目的地方了。本来，《惩罚》里的角色初始职业同其它传统欧美奇幻ARPG并没什么大区别，也无非是从武士（Warrior）、法师（Mage）还有盗贼（Rough）中择一出师，再加以勤奋研习直至修得正果,但《惩罚》的特色之处在于，随着玩家在游戏里的实力逐渐提升，玩家可依据自己的个人风格来决定自己的细项发展方向。或者直白点讲，你想过“魔武双修”甚至是当“全能冠军”么！？

这一切还得归功于《惩罚》所采用的“命运”（Destiny）人物成长系统，其设计理念可谓是相当独特：“命运”系统名下共有三大分支路线，分别为与近战格斗有关的“力量”（Might）系、注重魔法研究的“法术”（Sorcery ）系以及决定角色的远程武器使用与潜行暗杀和陷阱机关效能的“敏捷”（Finesse）系，均对应有一系列可解锁的相关主动“技能/属性”加成天赋及职业称号。实际游戏中玩家要通过杀敌还有完成各种任务等途径来获得必需的点数，并将之投资到“命运”系统上的各分支上，让自己变得更加强大。

若玩家持续在“力量”系砸点，将会先后获得冲刺技、翻滚闪避技等特殊攻击招式，及对剑、战锤类武器的专精奖励，就连角色所持有的职称也会从最基础的闹事者（Brawler）变成听上去就颇威风的征服者（Conqueror），附加暴击率、击晕效果的显著提升。反之如果玩家一开始就采取“齐头并进”策略，像同时对“敏捷”和“法术”领域加以投入，则将有机会成为战巫（Warlock），不仅能驱驭各






种强大的魔法，角色自身那神出鬼没的瞬移技也会让敌人疲于应付。你想练就“三项全能”？答案之一是玄斗士（Polymath），无论是近战拼刀、远程放箭抑或是魔法较量，其表现怎一个“拽”字了得！

最后，即便玩家不小心选错了成长规划路线，也无须过多忧虑，因为制作者早就为玩家安排好了解决方案：在游戏里玩家能找到很多叫做命运塑形师（Fateweaver）的NPC，玩家只要付给他们一点钱就可以让自己洗点重来，这个设计是不是很赞？

左上图：闹事者，“力量系”的初始职业称号

左下图：战巫职业角色卡

右上图：玄斗士，三项全能的BT职业

右下图：征服者，通过选择走纯武士发展路线，并持续在“力量”系投入经验点后解锁获得，是闹事者的“威力加强版”

战斗篇

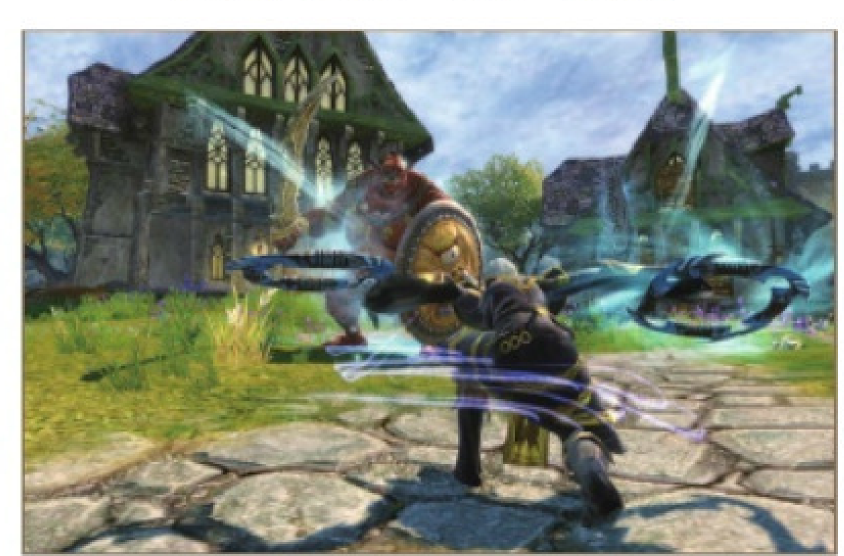
除了令人耳目一新的职业系统，《惩罚》的战斗系统也颇具看点。首先，它几乎完全舍弃了传统ARPG所秉持的“对着怪狂点鼠标＋按快捷键丢技能” 这一老套做法，而是大胆采取了类似“战神” “鬼泣”等砍劈流动作游戏所标榜的豪快连招流。事实上，游戏中玩家可同时携带两件不同的武器，具体可选的对象包括武士专精的大剑与战锤、盗贼专精的匕首与弓箭、法师专精的法杖与回旋刀轮（Chakram）等。由于它们均被设定了独立的攻击按键，故玩家可随时于战斗中无缝切换，比如先用剑将敌人放倒，然后换上高伤害输出的战锤使出必杀一击，或从远处放箭压制，贴近了就换上剑劈砍。其次，若玩家灵活地把握出招时机，控制好武器的攻击节奏，还有机会将同自己交手的敌人挑飞而串出华丽的连击，或触发养眼的QTE处决技“命运惩罚”（Fate Kill）（注：游戏里的非常规攻击均附带有更多的经验值奖励）。此外，藉由杀敌玩家还将逐渐蓄积一个特殊气槽，待其蓄满后便可让角色短暂进入“复仇”（Reckoning）模式，此时玩家的伤害输出变强，而敌人的移动与攻击速度均会变慢。

世界篇

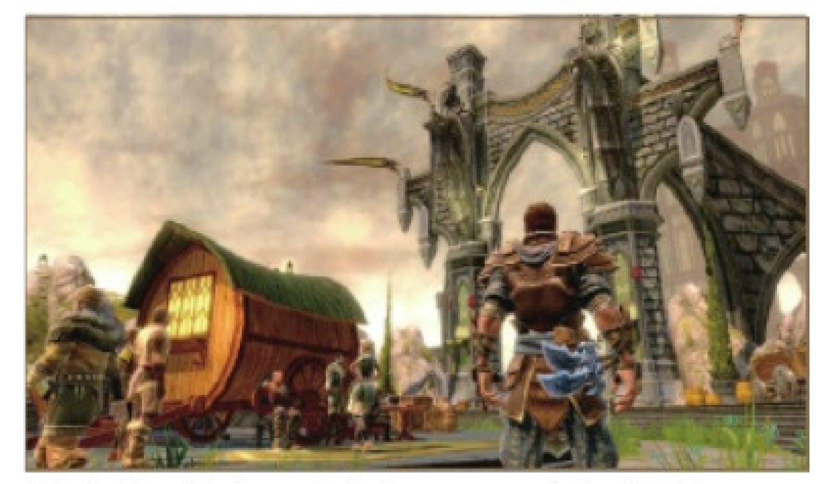
《惩罚》也是一款采用开放世界观的ARPG，同样带有犯罪系统、多重对话树、阵营派别、昼夜变化、NPC日程事件等常见“沙盒”式设计。考虑到本作的艺术指导是大名鼎鼎的“再生侠”（Spawn）之父——Todd McFarlane，而曾领衔《上古卷轴Ⅳ——湮灭》（Oblivion）的开发工作的Ken Rolston任职主设计师，多次荣获由英国电影和电视艺术学院（BAFTA）与互动艺术科学学会（AIAS）颁发的原创音乐奖提名的Grant Kirkhope负责配乐，某种程度上来讲Faelands的绚丽魅惑已经得到了最好的保证。


《惩罚》走的是“战神”流路线


战啊！

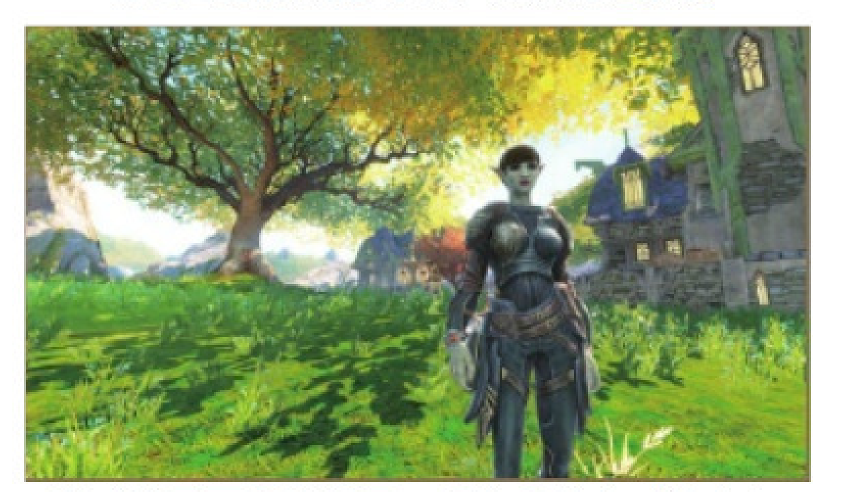

法师所用的专精武器是回旋刀轮

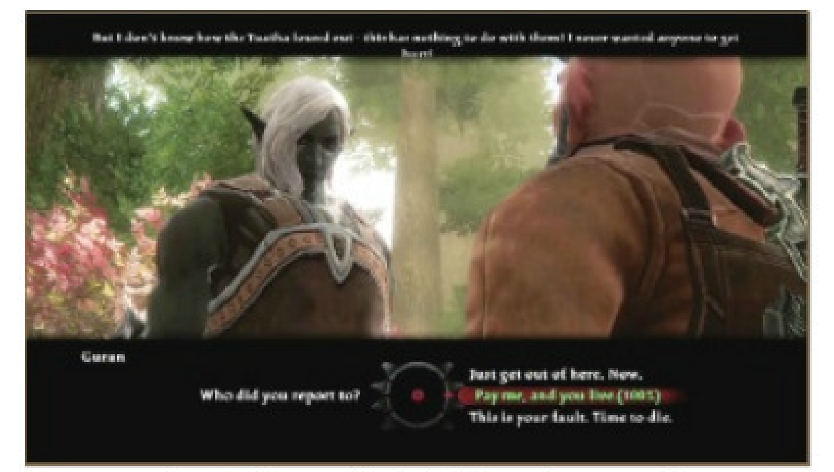

火爆豪快的战斗体验正是本作所重点强调的


游戏世界带有昼夜变化，NPC也各自遵循属于自己的作息制度



武器装备的锻造分解界面，你可以将不要的武器装备分解成原材料，然后锻造新的


游戏的画面明艳靓丽，颇有几分向《神鬼寓言》靠拢的意味



多重对话系统当然也是免不了的

Exodus星球上的赏金猎人

掠食2
Prey 2

■江苏 老黑



在《掠食2》中将要讲述一代外星飞船上被关押的另一个猛男——联邦执法官Samuels在异星世界Exodus上的冒险，制作组宣称本作将会拥有《刺客信条》的高自由度、《质量效益》的角色扮演感……在年初公布的全新资料中，制作组举了这样一个例子来诠释本作的沙盒玩法：身为赏金猎人的你，只要是能赚钱的活儿都可以上升到“主线任务”的高度，选择接哪些任务，以及以何种方式完成，都可以由你的意志来决定。比方说目睹了发生在外星街头的一起谋杀案，你可以选择无视，也可以以见义勇为的方式进行干涉，或者坐视不管，然后再根据现场所找到的证据来定位凶犯的身份和位置，再发挥“前地球执法官”的聪明才智和身手，进行侦查和逮捕行动。

《掠食》初代用别出心裁的关卡设计，演绎出了诸如“失重状态下的FPS”这样惊艳的游戏方式，制作组的创意自然不会在二代中有所保留。本作中将会有超过20种特种装备，包括反重力手雷、喷气靴等新发明。Samuels的另一种强力道具就是他的多功能眼镜（Visor），战斗中可以为主人提供穿墙透视、夜视、热感、GPS定位等功能。在罪案现场，你还能用它进行指纹搜集和DNA识别，让你成为异星世界的罪犯克星。P

制作：Human Head Studios
发行：Bethesda Softworks
类型：第一人称射击
发售日期：2012年1月31日
推荐度：★★★★

血腥暴力的暗夜之王

黑暗领域II
The Darkness 2

■晶合实验室 Joker



动漫改编游戏的作品我们屡见不鲜，但是风格如此独特的改编作品却并不多见。《黑暗领域II》的游戏背景设定在了1代的两年后，Jackie Estacado摇身一变成为了一名黑手党，但是这个黑手党的能力却并不像是普通黑手党那样风衣下面藏着冲锋枪，出事儿了手榴弹开路的亡命徒形象，我们的Jackie Estacado有着极其独特的能力——黑暗力量！主角在进入战斗后，会从身后伸展出两条恐怖且威力强大的恶魔手臂，一条可以用来抓住敌人或者物品，另外一条则具有极强的攻击能力，它的抽击甚至能直接将人拦腰截断。同时，本作两条恶魔手臂都有相应的按键控制，配合着两条恶魔手臂Jackie Estacado还能施展许多华丽处决技，这是本作最核心的特色。

游戏画面方面，本作游戏中手绘的材质加上薄薄的黑边勾画让《黑暗领域II》看上去更像是一部漫画。模型设计也更夸张，这与1代中有板有眼的风格形成了明显的反差。除了黑暗的背景设定，Digital Extremes其实在色彩方面花了大功夫，在游戏中我们看到了明亮的夜空，还有丰富的墨水蓝和深紫色，一切都在告诉我们黑暗的背景不一定要用悲惨的黑色。

《黑暗领域II》的整体素质非常高，让我们操纵恶魔手臂在黑暗中化身破坏之神吧！P

制作：Digital Extremes
发行：Daedalic Entertainment
类型：第一人称射击+角色扮演
发售日期：2012年2月7日
推荐度：★★★★

迷失在这奇诡的空中孤城

生化奇兵——无限

BioShock Infinite

■晶合实验室 Joker



《无限》是Irrational公司自主开发的《生化奇兵》续作，设定在极乐城事件50年前，一座在云端沐浴阳光的城市——哥伦比亚。游戏中玩家将扮演私家侦探Booker DeWitt在“哥伦比亚”中寻找具有超能力的少女Elizabeth。在游戏进行过程中Elizabeth将扮演举足轻重的角色，透过她与玩家的能力将可创造出许多意想不到的攻击方式。在这个故事中，你将迷失于这座孤城，与机械怪兽战斗，杀出血路并面临那些经典的道德抉择。你将与Elizabeth并肩作战，凭借过人的手腕避免火并，搭乘轨道交通辗转于城市的各个浮空区，消灭那些缝合异类。

《生化奇兵——无限》的天路（Sky——Line）战斗系统将令玩家可以在纵横交错的天路轨道之间跳跃，立刻调整自己的方向，避开或从侧翼攻击敌人。并且天路系统还允许玩家在极远的距离就消灭对手，例如从浮游街区的一段跨越无限的天空干掉另一端的敌人。这些都会极大的拓展玩家的战术选择，令战斗更好玩多变。

游戏预计2月1日发售，让我们一起在这疯狂的失乐园中找寻存在的意义吧。P

制作： Irrational Games
发行： 2K Games
游戏类型： 第一人称射击
发售日期： 2012年2月1日
推荐度： ★★★★

掌机大作再次登录PC平台

伊苏7

Ys Seven

■晶合实验室 Joker



喜欢日系RPG的PC玩家们这回有福了，继《英雄传说——零之轨迹》后，Falcom的传统RPG大作《伊苏7》再次登录PC平台，PC版继续由开发《英雄传说》的英特卫代理研发。作为系列最新作，《伊苏7》完全继承了系列“简单操作做出爽快动作”的特点。

《伊苏7》的故事发生在“翼之民”事件(《伊苏6》剧情)半年后。《伊苏》系列的主角人称“红发亚特鲁”，有着一头引人注目的红色头发与清澈明亮的黑色瞳孔，是个诚实热情兼备、拥有强烈好奇心的青年。在和好友多奇一起在各地旅行时，来到了一直憧憬的阿鲁达格公国。公国首都阿鲁达格市是首屈一指的贸易都市，非常繁荣。然而，在内陆地区还有很多未开发的区域，人迹罕至，有许多被称为“巨兽”的大型怪兽在那里栖息。亚特鲁在受到卡玛尔国王的接见后，接受了调查阿鲁达格公国近期异变的任务…一场新的冒险之旅就此展开。

作为移植作品，《伊苏7》将采用全3D系统来展现伊苏动作的爽快感的，并且该系列将首次进行组队战斗，以三人一组进行战斗冒险。各式巨大化的Boss和华丽的战斗绝技将呈现出一副极具压迫感的视觉画面，一系列的主线任务和迷你任务都极具特色。拥有Easy、Normal、Hord、Nightmare四种难度模式，也将满足不同玩家需求。P

制作： Nihon Falcom Corporation
发行： Nihon Falcom Corporation
游戏类型： 动作角色扮演
发售日期： 2012年1月25日
推荐度： ★★★★

吹响中国军迷玩家的集结号

——初探《光荣使命》军用版

■江苏 老黑



游戏中一共有8个大关卡，涵盖不同的战斗任务


也许是限于技术和投资，游戏的过场动画素质与欧美同类游戏相比，还有着很大的差距

从来没有任何一款游戏，在尚未发售前就在中国玩家群中拥有如此庞大且深厚的群众基础，这就是我军第一款训练用电子游戏，同时也是自主研发的以人民子弟兵为主角的军事题材FPS游戏——《光荣使命》。

80、90后玩家中的每一个人，都听着解放军的英勇事迹长大，都通过不同渠道体验过我军英勇之师、威武之师、文明之师的优良形象，不少人还亲眼见证了每当人民群众的生命财产安全受到威胁的时候，人民子弟兵是如何在危难关头挺身而出，赴汤蹈火在所不辞的英雄本色。成为解放军的一员，紧握钢枪，保家卫国，消灭敌人，这是每一个男人在孩提时代都曾经拥有过的梦想。然而，在很长时间以来，我们都只能在欧美动作射击游戏中找到解放军的身影，使用着熟悉的武器装备——很多时候PLA是作为敌对势力出现的，伴随着种种妖魔化的渲染，也正因为如此，我们才格外期待一款由中国人自己研发的军事游戏。在国产游戏的现实困境之下，这一梦想曾经距离我们越来越远。现在，《光荣使命》横空出世，由于眼下只有用于部队训练的军用版（目前已经在网上公开了全部流程视频），民用版的发售日期预计在半年之后，这更让期待中的玩家对《光荣使命》充满了好奇。

和“解放军MOD”说再见

作为一款在军事题材FPS格局已经形成的时代面世的国产游戏，《光荣使命》如何能够在《战地3》和《现代战争3》占绝对统治地位的时代做出自己的风格，不至于成为又一个“山寨”与“劣质”的代名词？所幸的是，《光荣使命》并没有犯下近年来国产军事剧的错误。这个错误，展开来说就是在美国大片风行全球的时代，将“美军化”当作“现代化”，为了视觉娱乐性抛弃我军的传统与特色。比方说，让内战时期的解放军战士使用现代美军特种部队手语和战术动作，往伞兵盔前

端钉一个橱柜门铰链来当美军MICH盔上的夜视镜支架，让飞行员学阿汤哥（Tom Cruise）开着“幸福125”追战斗机。更有甚者，堆砌着编剧自己也不懂的军事名词，无视基本军事知识胡编乱造，从军品店一类的地方买来山寨外军服装，然后贴上我军标识，把山寨美军再山寨，生怕原汁原味的我军特色会让人觉得“土”。费尽心思拼命耍帅，到头来这种不伦不类所产生的土腥味，却更让人有五雷轰顶的感觉……

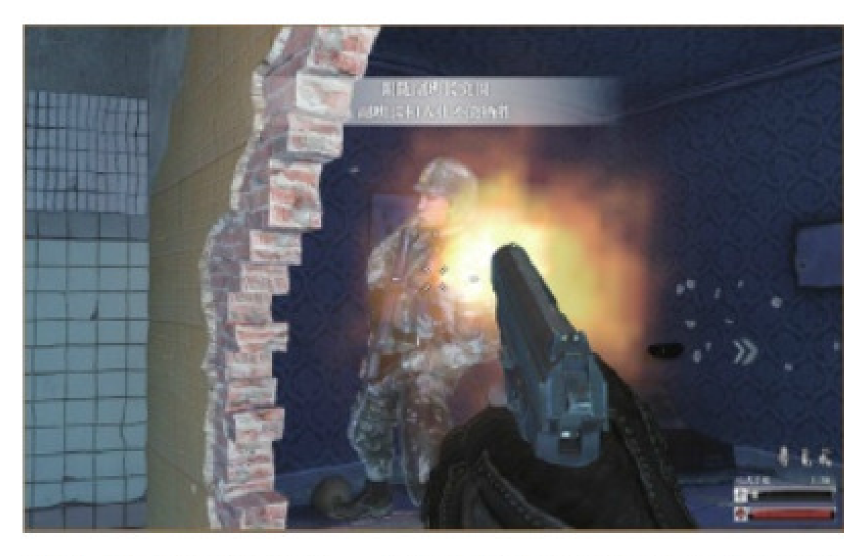
应该说，《光荣使命》虽然借鉴了欧美军事射击游戏的一些设计和套路，但并没有让游戏变成一款《闪点行动》《美国陆军》《使命召唤》或者是《战地》的解放军MOD。在武器方面，我们看到了解放军全套单兵武器，包括95式突击步枪、92式手枪、03式自动步枪、88式狙击步枪、89式火箭筒、120mm重火箭筒、89式12.7mm重机枪、红箭8反坦克导弹、前卫2肩扛式防空导弹等。真正反映解放军神髓的地方不在于这套对于FPS玩家而言相当熟悉的“物”，而是“人”。就拿匍匐动作来看，战友们并不是在CoD中我们看到的“贴地狗刨式”，而是身体成半侧状态，以蹬腿和手肘移动提供动力的我军特有战斗动作。配音和台词也具有鲜明的我军特色，就拿训练关而言，不再是美式军事FPS中在一个吐槽士官的驱赶之下，奔波于各种武器的靶场。我们看到的是一位带有方言口音，嗓音中充满军人气质的虚拟教员，用简明扼要的语言说明武器特点，提示动作要领。无论是靶场还是军营漫游，你都可以体验到我军艰苦朴素、朝气蓬勃、勇敢顽强、奋力拼搏的精神气质，这是此前任何FPS未曾给予过我们的体验。对于这些能够表现我军风貌的特色，《光荣使命》都力求真实化的表现，并不像某些反智军旅片的编导那样遮遮掩掩，生怕观众不把子弟兵当“霉菌”。就像登陆关开头的动员——“同志们，党和人民考验我们的时候到了，我们要以压倒一切的战斗意志和一往无前的英雄气概，干净彻底的消灭敌人！”也许在某些语境之下确实有可能产生反效果，但只有满怀激情的喊出来，才能真正让玩家的情绪“燃”起来。而为了装酷、装B选择遮遮掩掩，甚至是YY，只能让受众集体鄙视。作为一款游戏作品，《光荣使命》能够拥有以实事求是的客观精神和不卑不亢的态度，呈现我军真实风貌，仅此一点就值得我们的肯定。


在能看到的视频演示中，可以确认玩家操作的角色叫牛猛，在小队中担任狙击手

尚显稚嫩的外包装

几部具有代表性的美国军事大片，无论是《壮志凌云》的蓝天搏杀、《黑鹰坠落》的生死巷战，还是《变形金刚》中的四军（含海军陆战队）大战外星机器人，它们观赏性强的原因不仅仅是因为士兵帅、装备酷，最重要的是任何形式都需要服务于观众的情绪，必须依托一个好的故事作为支撑。而很多国产军事题材影视作品很大程度上只是在刻意模仿，基本上只是学到了别人带雷朋眼镜。虽然《光荣使命》并没有为了耍帅装酷而在外观上刻意模仿外军，但是在故事和人物塑造这些对于中国游戏制作人本应该是强项的方面，却还是留下了不小的提升空间。

游戏战役模式的主旨，是表现一个PLA五人小组在一场虚拟战争中的战斗生活，对话、日记、过场等叙事手段都相当丰富，然而从微观角度却并没有表现出士兵的个性。尽管对白中也出现了一些通俗易懂的俏皮话，比如“队长，干得漂亮”“去！少拍马屁，加强观察”“这新式坦克打得准，跑得快，火力猛，真带劲”“是你研制的？”，但总体来看，内容还是显得过于严肃和正式——虽然这是一个严肃的游戏，解放军也是一支严肃的军队，像美军那样满口喷F-Word肯定是不行的，但解放军官兵也是有血有肉的人，对白需要更加口语化和个性化一眼。对这点的处理反倒是不如时下的不少军旅剧，在《集结号》《士兵突击》《亮剑》等优秀作品之中，我军士兵不再是传统革命题材中那种高大全，最多是“大无畏+小毛病”的老模式，主角可能


作为战术训练游戏，《光荣使命》中是没有误伤队友的设计的，即便向队友开枪，也不会有任何影响


在游戏中随时都有各种战术行动指令下达，需要按照指令来行动


在游戏中同样会面临队友的牺牲场面

匪气十足、蛮不讲理，却并不影响我军的英勇形象，反而能增加人物的真实性和感染力。与之相比，《光荣使命》的“新闻联播”味还是浓了点。

当然，故事的不连贯和人物形象的苍白，可能与目前军用版的服务对象有很大关系：游戏单机的8场战役，看上去更像是《闪点行动2》的Fireteam Engagement模式，彼此之间并无任何关联，在这种情况下，是不要谈什么故事、氛围渲染和人物塑造的。出于众所周知的原因，游戏中的我们甚至不知道这场战争发生在何时、何地，对方究竟是哪一国的军队——敌军长着黄种人的脸部轮廓，眼窝像阿拉伯人，鼻子像欧美人，使用的是北约制式装备，还有少部分俄国枪械，军服上没有任何标识物，完全就是混搭出来的“杂牌军”。作为军方定制训练软件，考虑到我国和平崛起和睦邻友好政策，这种设置方式可以理解。然而对于将要在半年之后发售的民用版而言，所面临的外部舆论压力会小许多（毕竟这是一款娱乐性质的商业游戏），广大受CoD影响的玩家，对“情怀”方面的要求要更为强烈，因此这种“糊涂仗”的处理方式有必要进行大幅度的修改。

任何一支优秀的军队，都不可能不重视潜在对手，不可能没有假想敌，解放军内部的蓝军部队就有明确的针对性。从军用版单机流程的情况来看，前期战场上出现的民居是很有东北特色的平顶房和“苞米楼子”，田间大量种植的玉米作物也是推断战场位置的线索。你所面对的敌人是“使用M1A2坦克和阿帕奇直升机的非亚裔敌人”，结合配属北海舰队的051级导弹驱逐舰的出场，很容易脑补出这样一个剧情：某国重型地面部队经过朝鲜半岛攻击我丹东地区，我军奋起反击。后半部分的热带岛屿夺还战，其故事背景就更加明确了。我们不需要强调“美国人做的游戏不是今天入侵A国，就是明天入侵B国”，来让这一切合理化，更不用担心安排连贯且明确的故事会违背“己所不欲，勿施于人”的古训，一个故事背景和一段完整的战争进程，这是军事题材游戏最基本的构成部分。

急需明确的定位

目前《光荣使命》最急需解决的问题，是它的产品定位，这不是一句“填补了国内又一项空白”的中国特色万能赞美语所能掩盖过去的。其军用版的功能自然是模拟训练，然而从实际情况来看，《光荣使命》更类似于一款让官兵在闲暇之余用于丰富军营生活的娱乐软件，因为与《闪点行动》的军用版虚拟战场系统（VBS1）相比，“虚幻3”引擎还不足以生成庞大的战场环境，支持大规模（营、排级别）的对抗。《光荣使命》中班组对抗模式的32人规模，应该是在技术限制之下较为合理的选择，那么模拟训练的内容应该是以“少量重武器支援的步兵对抗”作为主题，目标是培养班一级步兵的战术协同素养。从游戏的实际表现来看，它还未脱离MW多人对抗的“找人→杀人”玩法，没有战术类型FPS中必备的探身观察和主视角掩护系统，也缺乏BF3中能够让互相不熟悉的玩家团结在一起的得分和评价机制。游戏的模拟度和细节毕竟有限，还必须为娱乐性做出妥协，因此往往只能针对某一细节进行模拟，比如《全光谱战士》玩的是在城市战场中的交替掩护和包抄，《闪点行动2》的重点是野战状态下的四人火力小组配合。如果从模拟训练的角度来讲，《光荣使命》的重点应该是表现具有我军特色的班组火力配置，以及围绕这些装备所开战的战术。与美军相比，我军的空中火力支援能力明显处于下风，步兵的职责并不是充当前者那样的“火力引导员”职责，而是需要参与攻坚，担负反坦克，甚至是反武装直升机的重任，很多时候都要以弱敌强，因此我军班组的火力配置明显强于同一级别的美军作战单位。不仅有87式35mm自动榴弹发射器的“下放”（美国陆军同一级别的MK-19配属到排级单位），还有PF89A、PF98这样的“怪兽级”的单兵反坦克武器和红缨系列防空导弹。与美军相比，我军班组具有敢打敢拼、火力强劲、战术灵活、作风顽强等特性，依托现有武器装备和革命战斗意志实施的战术，自然也与常见“Tactical Shoot”游戏有很大的差别，放着如此好的题材优势，却在重复一些旧的套路，这着实有些可惜。好在本作的军用版还会根据部队反馈进行实时改进，商业版的制作还在进行之中，相信《光荣使命》有条件拥有更快的进化速度和力度——尤其是相对于某些一年一作的欧美军事题材FPS而言。

在文章的最后，“尚存不足，但给我们希望，应该全力支持”之类的套话就不说了。拥有中国人自主知识产权的军事游戏（及其商业版）的从无到有，这并非偶然，更不是奇迹，这是近年来我国军事科技突飞猛进、我军作战理念实现跨越式发展的一个缩影，是水到渠成的产物。在这声嘹亮的集结号吹响之后，希望还会有更多的惊喜等待着军迷玩家们。


和COD等欧美大作一样，游戏任务中也少不了与队长一起配合潜入狙击这样的关卡


游戏中有一定的特效运用

BATMAN ARKHAM CITY

《蝙蝠侠——阿卡姆之城》探秘全攻略

□北京 Multivac
贵州 yago

蝙蝠侠——哥谭市为国为民的一代大侠，他既是一位风流倜傥的亿万富翁，私下里同时也是一位民间治安爱好者，个人精通技击刑侦，又有一副从不杀生的菩萨心肠，更有各种匪夷所思的高科技装备。

蝙蝠侠生于1935年5月美国《侦探漫画》第27期刊物，随后逐渐成为DC动漫公司旗下超级英雄中的领军人物，算资历他在欧美动漫界已是爷爷辈人物。近年来在DC公司和好莱坞的合力助推下，这株老树又重焕青春迸发新芽，短短数年时间，伴随着系列影片的上映，蝙蝠侠再度蹿红为DC公司头号摇钱树。

精品 总评 9.0

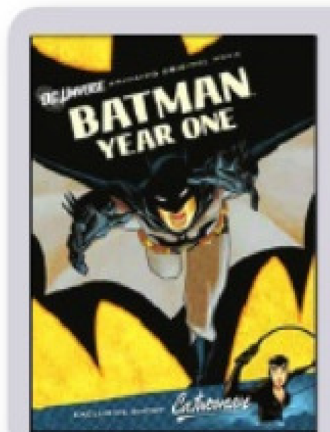
制作	Rocksteady Studios
发行	Warner Bros.
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.5
上手精通 Difficulty	9.5
画面 Graphics	9.8
音效 Sound	9.5
创意 Creativity	8.6
剧情 Story	7.2



点评：精美华丽与俗不可耐

套路：英雄当然不能死

《阿卡姆之城》的故事继前作《阿卡姆疯人院》之后，讲述了蝙蝠侠与小丑等黑恶势力团伙斗智斗勇的传奇故事，蝙蝠侠一如既往地打不死，宛如《西游记》里的孙猴子一样永远战无不胜，虽然有无数挫折困难，但最终总能扭转乾坤，象征着正义必将战胜邪恶。游戏中的存盘读取功能更进一步强化了英雄无敌的传统，但这些都属于可以理解的艺术夸张成分。整个剧情中穿插了大约10%的以猫女为主角的游戏内容，猫女部分的剧情与蝙蝠侠主线故事关系并不紧密，给人一种东拉西扯拖戏的感觉，估计是为响应动漫爱好者渴望在游戏中看到猫女才有的临时安排，但为何不顺水推舟索性提供以猫女为主角重新体验游戏全程的设定？蝙蝠侠是正义斗士，他的风头无人可挡，因此那些层出不穷的反派超级英雄都是注定悲剧的下场，他们的出场完全只为衬托蝙蝠侠的主角光芒，但DC公司的笔法历经七十余年早已了无新意，但见恶棍们走马灯一般出来挨个挑战蝙蝠侠，然后一个接一个灰头土脸落败，时间长了谁能不厌烦这种千篇一律的套路？当然，这也属于可理解的范畴，好人打坏人嘛，群众喜闻乐见的节目。



编者注：本探秘攻略作者Multivac系欧美漫画研究者，骨灰级粉丝，曾翻译出版《蝙蝠侠：第一年》等漫画作品。



正义的黑夜骑士——蝙蝠侠

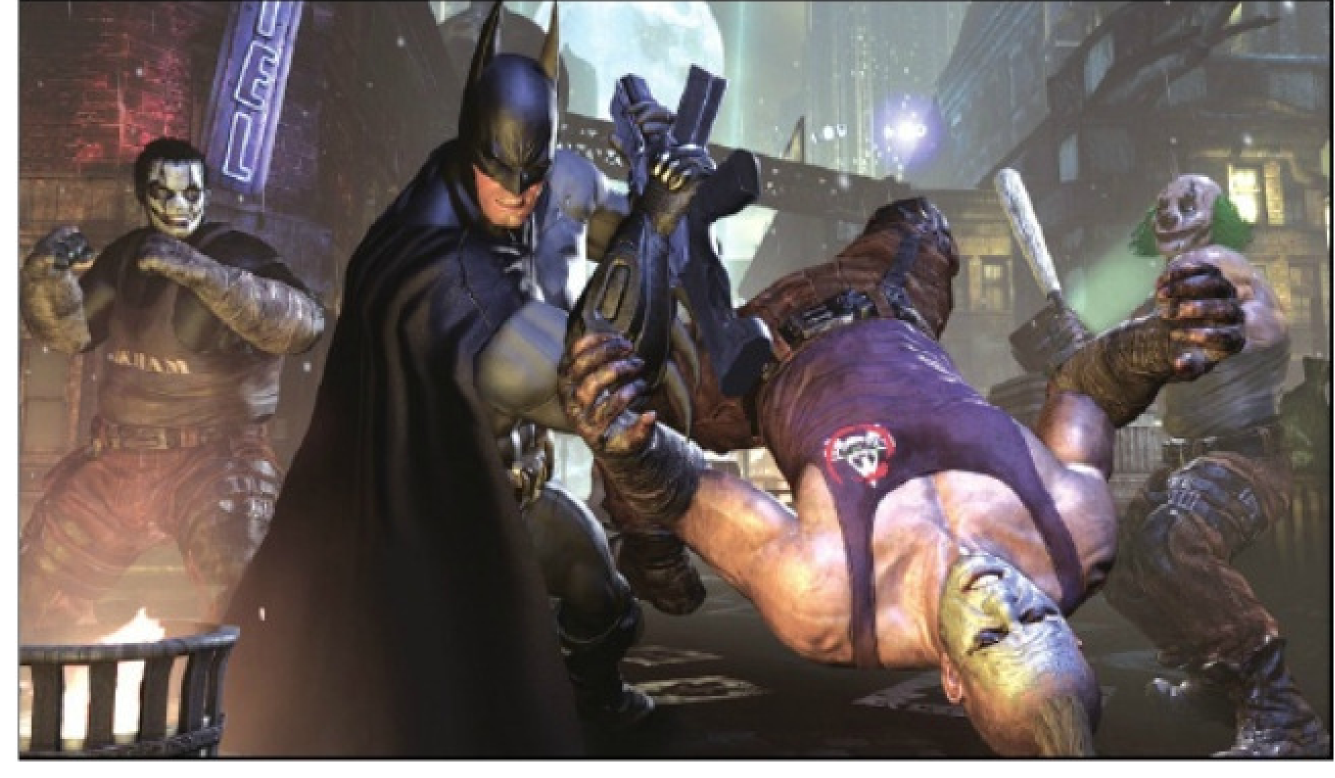
德性：善得过火成就了恶

蝙蝠侠的唐僧德性令人瞠目结舌，小丑变着法儿地往死里坑他、整他，想要他的命，抢他的解药杀他的情人，蝙蝠侠却始终对小丑温情款款，该下手时总犹豫不决，反被敌人趁机翻盘，自己喝解药还给小丑留半管，小丑死了还哭丧着脸捧尸出殡，那份悲壮那份感人弄得好像跟死了个民族英雄似的。看到这里只觉得蝙蝠侠活该挨小丑收拾，小丑那货天性邪恶到了骨子里，从头到尾不见他有哪怕一丝的内疚和悔改之意，蝙蝠侠对他如此宽厚有加倒是博了个善名，只是不知他该如何面对那些死于小丑手上的无辜者们？如果放纵巨恶也是善，那这种善恐怕对好人来说就是恶上加恶。编剧想极力展现蝙蝠侠的人性光辉，却走火入魔玩过了头，从蝙蝠侠那如丧考妣的表情来看，感觉更像是痛失一位老搭档的悲凉，丝毫不见往日间扬善罚恶的精神劲儿，真不知他代表的是哪门子的正义，要对付的又是哪门子的邪恶。不客气地说，结尾最后这一笔完全点坏了整锅汤，怎么看都像是俩打架犯惺惺相惜的江湖义气大拍卖，就冲这点也该给这游戏的剧情打个不及格。



效果：游戏画面果然棒

《阿卡姆之城》的画面那是没的说，就一个字——“棒”！虚幻3引擎，支持DX11高端效果，人物塑模精细入微，皮肤和衣饰表层的光照效果逼真，格斗时的慢镜头终结技和各种爆炸烟火效果都非常完美，游戏场景色调略微偏暗，但却恰如其分地衬托出阿卡姆城混乱动荡的局势。蝙蝠侠历经恶战后斗篷和外衣上出现的破洞裂痕更显真实，只是他那巨大斗篷与敌人身躯交错时总会有不合理的贴图错误。无论扮演蝙蝠侠还是猫女，在阿卡姆城中飞檐走壁都是一种美妙的享受，甩出的飞索和皮鞭总能将主人公带到不同建筑的高处，俯瞰着繁华都市的万家灯火，一股没来由的江湖豪情顿由心生。作为华纳兄弟重点打造的年度大作，本作画面其实不是不够精细，而是太过精细，场景中可互动的物体太多，屏幕上也有太多提示，弄得初进游戏的玩家眼花缭乱不知所措，但玩家最需要的任务向导功能却严重缺失，有时即使是主线任务也没有足够的提示说明，更不用说那些唯有资深动漫爱好者才能看懂缘由的分支任务。



好人打坏人的套路总是群众喜闻乐见的节目

遗憾：贴合武术真谛的动作

比图像更棒的是战斗系统，本人刚开始操控猫女练习格挡反击技时当场震惊，当时只觉得这游戏的动作指导绝对谙熟东方格斗术的神韵。等到目睹蝙蝠侠和猫女拿捏时机施展各种闪避、卸力、借力打力和关节技时，咱差点就热泪盈眶，这不正是多年来梦寐以求却被无数劣质网游糟蹋得不成样子的武术招式吗？没有拳击流的野蛮对殴，没有毫无节奏感的远程游击，招招式式全是本人见过的最贴近真实的武术搏击动作，顺手一拨或脚尖一勾就能让对手的攻击失去准头，甚至跌倒在地，进退挥按间大有太极四两拨千斤之神韵，主角从防御格挡到借势反击的过渡顺畅自然，肢体关节动作毫无有违人体工程学生编硬造的痕迹。纵观所有影视作品或拟真游戏，也只有李连杰先生的动作能达到这样的境界，放眼天下再无人能出其右。如此华丽逼真的格斗系统操作起来并不复杂，玩家只需在靠近攻击的敌人头上亮起闪电标志同时按下鼠标右键就能体验到集美感与力度于一体的东方格斗技，格挡反击之后是反守为攻还是继续后发制人全凭玩家自主判断，一招一式衔接紧密，动作也优美，出手击中对手时可清楚看见拳腿与命中部位的接触，以及对方身躯受力后所呈现出的真实物理效果，猫女的倒挂金钩鞭腿和蝙蝠侠的冲天炮尤其给人印象深刻。当然这两位英雄的速度和肢体柔韧度也夸张到近乎鬼神的地步，躲闪腾挪一步晃出三五丈外，飘忽的鬼魅身法足以媲美金庸武侠小说里的绝世高手，尽管夸张却充满无穷美感。如此专业而又贴合武术真谛的战斗系统，如果能



蝙蝠侠总是不忍心对小丑下狠手，二人倒像是惺惺相惜的江湖兄弟

拓展更多招式，做成一款中国武侠背景的动作RPG绝对能震撼整个华语游戏圈。只可惜，有这实力的不懂武侠文化，懂这文化的却没这技术实力，实在是遗憾啊遗憾。

操作：组合键使用有窍门

蝙蝠侠有12种高科技装备，猫女只有3种，每种装备在不同场合下都有多种用法，加上各种花样百出的战斗招式和攀爬动作，这款游戏的组合键位非常繁多，需要相当长一段时间才能完全吃透。尤其要提醒大家注意的是，默认的左CTRL加空格键是悬挂到绝壁边缘，这个组合键同时也是下蹲打开地板栅栏门的唯一办法，但在简体中文操作系统中按以上键位却会打开输入法，玩家必须在启动程序中更改默认键位设定才能正常游戏。



精致的画面展现各种贴合武术真谛的动作

对蝙蝠侠动漫作品的忠实粉丝们来说，他那堆高科技装备和五花八门的对手也许精彩纷呈。但在笔者眼中，这些花里胡哨



阿卡姆之城探秘

1.典故

《蝙蝠侠——阿卡姆之城》游戏剧本的作者是《蝙蝠侠》动画和漫画的知名编剧保罗·迪尼，当初是他创造了小丑女这一角色。本作的设定也大量参考了他所编剧的Batman Street of Gotham等漫画，尤其是扎斯、经纪人、Hush等人。相对于其他漫画改编游戏，阿卡姆系列和漫画结合得相当紧密，包含有大量漫画中的典故，但是和漫画设定也不完全一致，可以视为一个独立的平行世界。

2.无人之地

游戏中的阿卡姆之城地图大概形状参考了漫画，但毕竟游戏和漫画不是同一世界，很多地点还是有区别的。其中东北区域大面积浸水，许多道路和建筑都遭到破坏。这是因为哥谭市之前遭受了一次重大的地震灾害，旧城区受灾惨重。这段情节对应漫画中的大长篇“无人之地”。

3.警察局旧址

哥谭警察局是哥谭市的治安维持力量，不过一直有着和罪犯同流合污的腐败名声。直到詹姆斯·戈登当上局长后，风气才有所好转。虽然限于法律，警方不能公开和蝙蝠侠合作，但戈登在警察局的屋顶上安装了一个巨大的探照灯，可以在哥谭市的浓密云层上打出蝙蝠标志，作为召唤蝙蝠侠的秘密信号。不过，由于受到地震和水患影响，现在的警察局已经搬离了原先的大楼，蝙蝠灯也不再亮起了。



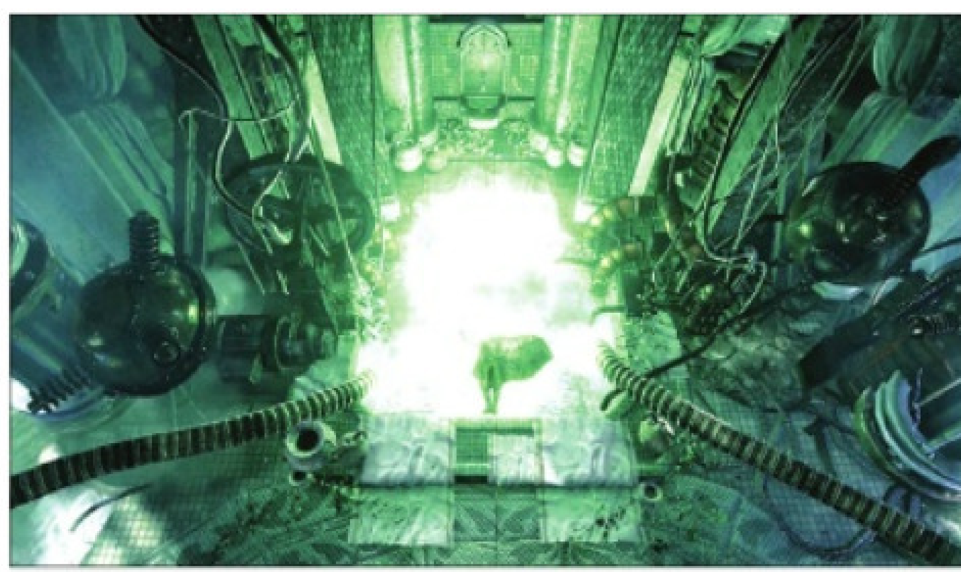
警察局屋顶上的蝙蝠信号灯

4.拉撒路斯之池

大约100年前，雷斯阿古来到了哥谭市，宣称要为市民们建立一座未来之城。他拿出了大笔黄金，很快，一座奇迹之城拔地而起。它提供了免费的能源,干净体面的市容，甚至有机器人守卫。但实际上，雷斯阿古选中这里，是因为哥谭的地下有一种特殊的化学物质，称为拉撒路斯（Lazarus），它含有巨大的能量，如果使用强大的电力激发它的能量，甚至能让人死而复生。那座高高耸立的“奇迹之塔”实际上就是一根巨大的引雷针，用来将雷电导入哥谭地下的拉撒路斯之池中。然而拉撒路斯的副作用使得市民们纷纷精神失常，奇迹之城被紧急废除，发疯的市民被关进阿卡姆疯人院。多年后，人们逐渐遗忘了这件事，在奇迹之城的遗址上建起了新的城区。雷斯阿古再次回到这里，开始发掘从前的池子。挖掘工作引起了部分地面塌陷，比如工业区的地上就出现了一个大洞。



由雷斯阿古出资建造的奇迹之城



拉撒路斯之池在漫画中遍布世界各地

漫画中的拉撒路斯之池有很多，遍布世界各地。游戏中虽然没明确说明，但显然不止一个，否则雷斯阿古之前几百年是怎么活下来的？所以，即使这一个池子被毁掉了，雷斯阿古父女也未必会死。

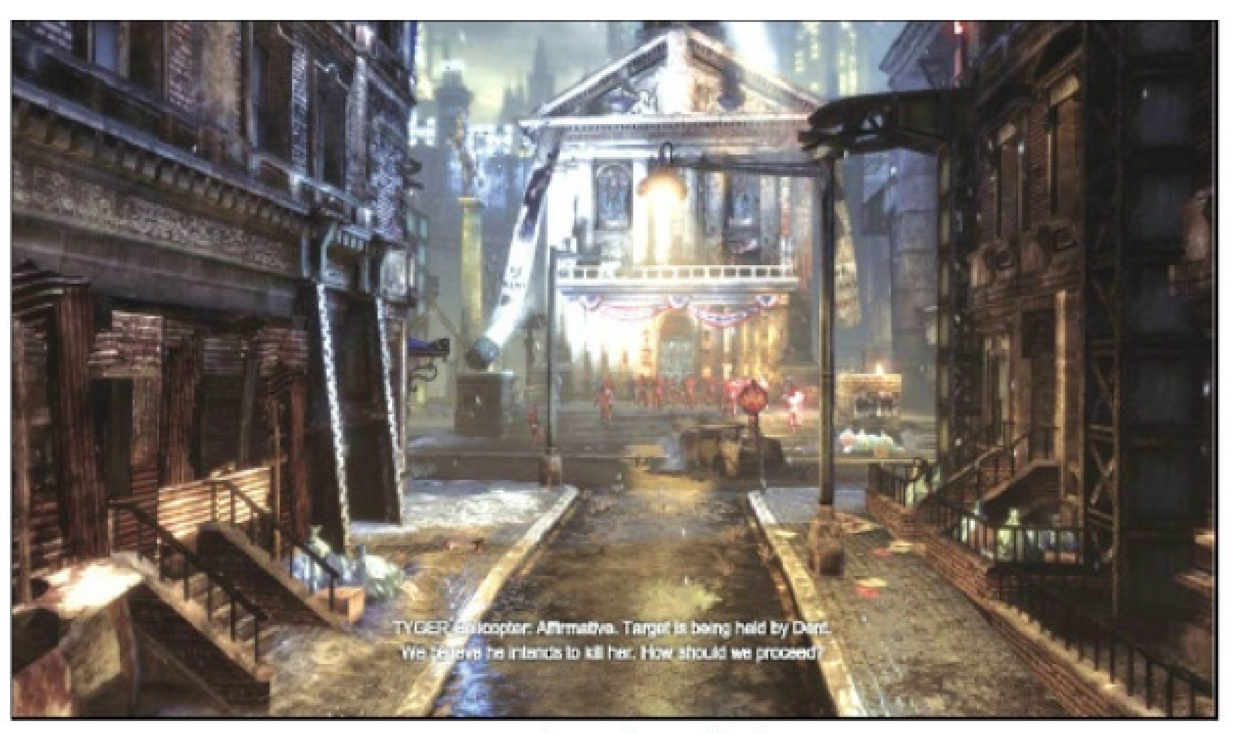
5.阿卡姆疯人院

在阿卡姆之城向东边的海中眺望，可以隐约看到一座岛，上面仍旧盘踞着毒藤女的巨大植物，这就是前作发生的地点——阿卡姆疯人院。这座疯人院是专门关押“精神失常罪犯”的地方，蝙蝠侠的大部分敌人都是它的常客。它虽然号称精神病院，但很少有病人能够被真正治愈，反倒有不少工作人员和医师陷入疯狂的深渊，其病患的脱逃率也是居高不下。

在前作的事件之后，该疯人院已被废弃。但是阿卡姆岛却通过拍卖，成为了一家名叫“TYGER”的保安公司的产业。该公司将其作为直升机基地（如果在前作中找到了夏普的密室的话，会发现这里有一个设定修改导致的矛盾之处：前作中的蓝图上，阿卡姆疯人院位于阿卡姆之城西边海中，而本作中改到了东边）。

6.法院

全称所罗门·韦恩法院，是以布鲁斯·韦恩的祖父所罗门·韦恩法官命名的。这位法官不仅履行了他的职责，而且策划了哥谭市的建设工作，打造了哥谭市当时的中心区（现在的阿卡姆之城主体所在），奠定了建筑物的哥特风格。


所罗门·韦恩法院

7.国王剧院

从前这是一家相当不错的影剧院，如今它虽已破败，但从建筑与装饰上仍依稀可见昔日的盛景。这里是布鲁斯当年和父母一起看电影《佐罗》的地方。看完之后，他们走剧院后巷想抄个近路，结果却遇到了一名持枪歹徒，布鲁斯的父母双双遇害。

蝙蝠侠每年都会到父母遇害的地方祭扫，在那里放上红玫瑰表达自己的思念和爱。不过，韦恩夫妇死了十几年了，地上的白线不可能还存在。本作中现场的白线，大概是雨果在得知蝙蝠侠的身份以后跑去画的，真是用心良苦……



国王剧院曾经是一家相当不错的影剧院

8.Ace化工厂

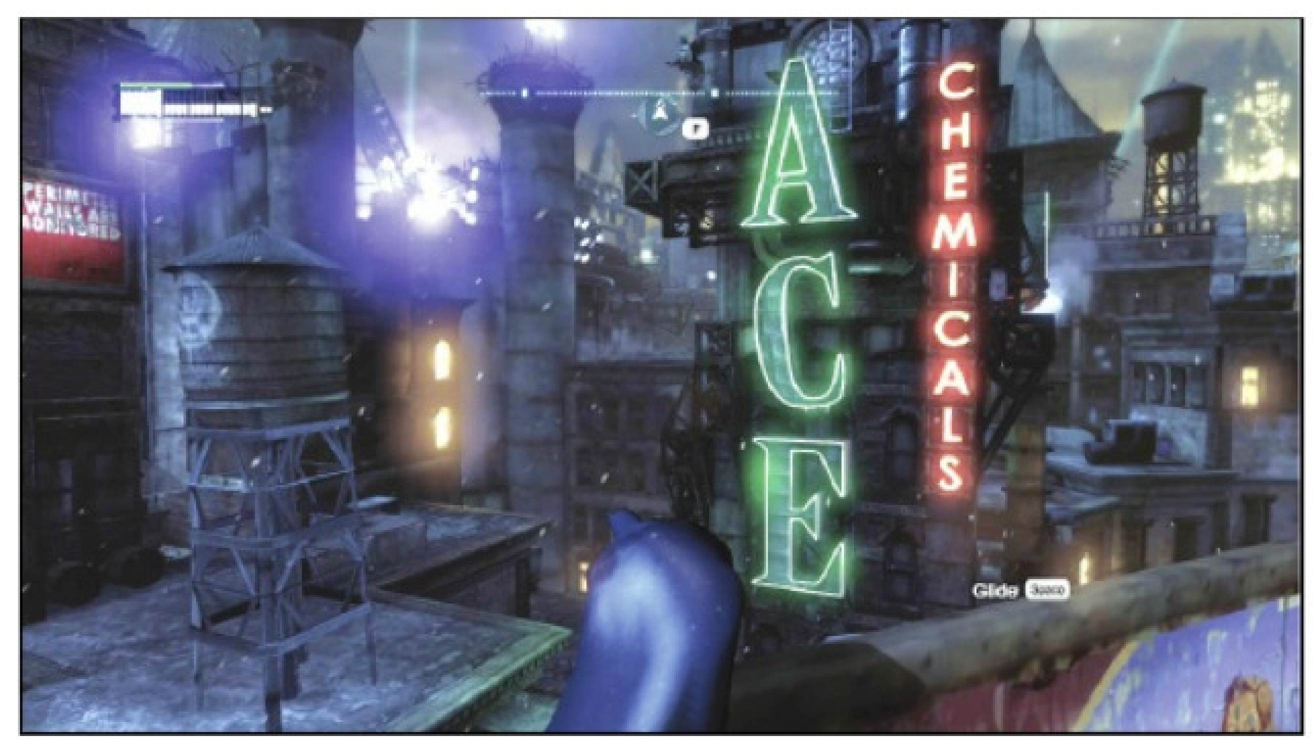
在游戏中，布鲁斯一开始拿到蝙蝠侠装备的地方，就是Ace化工厂的屋顶。这里是小丑诞生的地方——多年前，一伙匪徒准备打劫这座化工厂。蝙蝠侠前去追捕，其中一人因为害怕向他扑来的蝙蝠侠，掉进了巨大的化工原料池中。因为药物的作用，他的皮肤变得惨白，头发变绿，精神也变得彻底疯狂。他成了小丑——蝙蝠侠最大的敌人。


剧院后的犯罪巷是布鲁斯父母遇害的地方

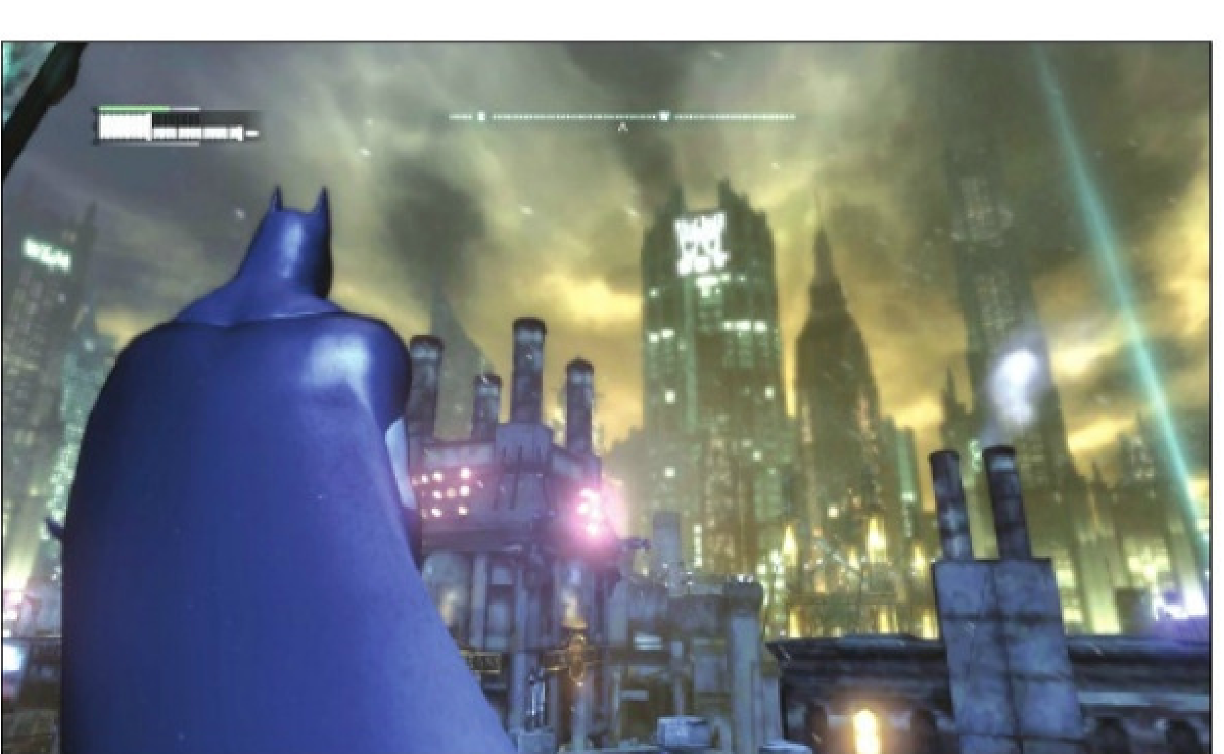
9.韦恩集团

在阿卡姆城内往北看去，最明显的建筑就是有个巨大W字的韦恩大厦。这是韦恩集团的总部，也是蝙蝠侠的经济后盾。集团旗下包括多个分公司，延伸到各个行业。其中韦恩科技是蝙蝠侠的绝大多数装备的来源。

无论是阿卡姆疯人院和阿卡姆之城，所用的都是韦恩集团卢修斯·福克斯所发明的门禁系统。这也为蝙蝠侠破解这些门锁提供了天然的便利。



ACE化工厂是小丑诞生的地方


有个巨大W字的韦恩大厦



人物介绍

1.蝙蝠侠/布鲁斯·韦恩（Batman/Bruce Wayne）

布鲁斯年幼时，父母在他眼前被枪击身亡。失去父母的痛苦让布鲁斯投身于同犯罪的战斗，白天是韦恩集团总裁、花花公子，夜晚是守护哥谭市的蝙蝠侠。他没有任何超能力，但无论是体能、格斗技巧还是智慧都达到人类巅峰水平，加上各种高科技装备，让他成为DC漫画世界最开挂……呃，最厉害的英雄之一。

2.阿尔弗雷德（Alfred Pennyworth）

英伦范儿的老管家，韦恩夫妇死后，是他抚养布鲁斯长大。虽然是仆人，但对布鲁斯来说是父亲般的角色。除了日常家务外，他曾受过军医训练，并熟悉蝙蝠侠的各种装备，为蝙蝠侠提供了不可或缺的后勤保障。尽管他的忠心无可挑剔，但擅长毒舌的他，也不会放过对主人吐槽的机会。

3.神谕（Oracle）

真名芭芭拉·戈登，是戈登警察局长的女儿。从前曾是蝙蝠女，但自从她的脊椎中了一枪，就只能以轮椅代步，再也无法像过去一样在蝙蝠侠身边陪伴他战斗。但芭芭拉并没有被命运打倒，而是转向了一片新的战场——她依靠自己在计算机方面的天才和强悍的资料处理能力，成为了电脑专家“神谕”，为蝙蝠侠担任通讯和情报收集工作。

4.罗宾（Robin）

在游戏里出现的罗宾其实已经是第三任罗宾了，名叫蒂姆·德雷克。自幼聪明能干，依靠自己的能力查出了蝙蝠侠的真实身份。布鲁斯起初不愿收他，但他向布鲁斯证明，蝙蝠侠需要罗宾以免失去人性。经过严酷的训练后，蒂姆正式成为罗宾。


罗宾

5.夜翼（Nightwing）

夜翼原本是第一任罗宾，名叫迪克·格雷森。他小时候是马戏团的杂技演员，父母在表演中遇害。来看马戏的布鲁斯收养了他，将他培养成罗宾。长大后，迪克脱离蝙蝠侠单飞，改用“夜翼”这个名字。尽管已经不再担任罗宾，但他仍是“蝙蝠家族”的一员，有事还是会过来帮忙。

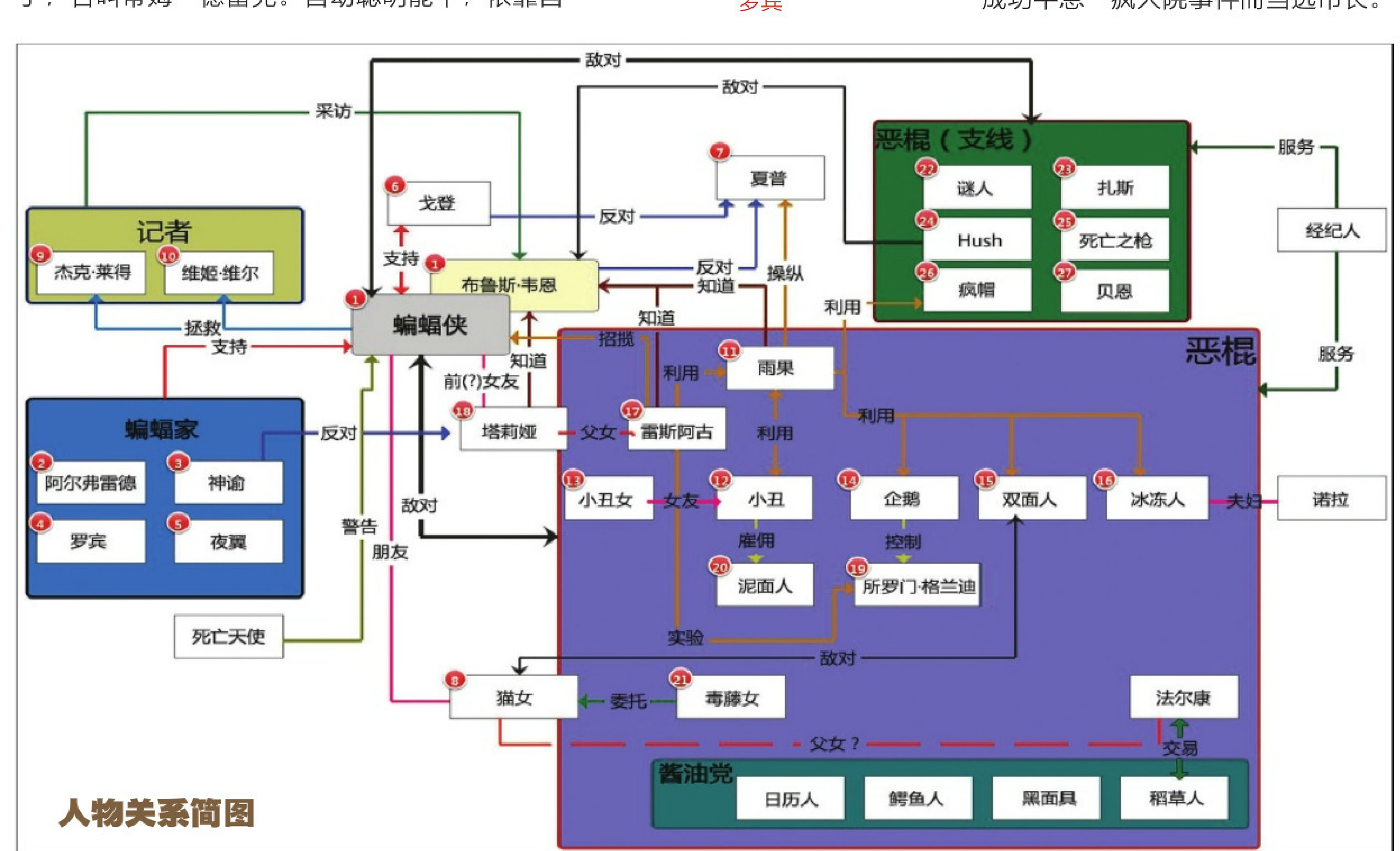

夜翼

6.戈登局长（Jim Gordon）

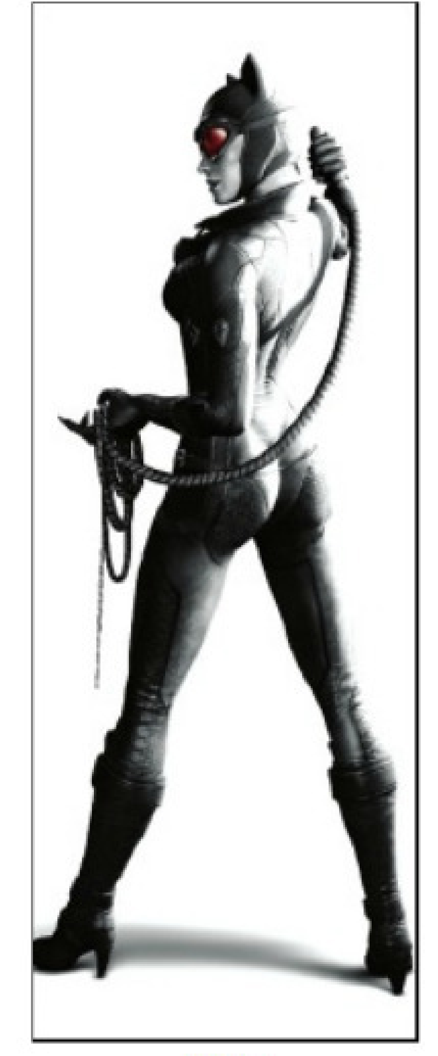
哥谭市警察局长，也是哥谭市少数正直的警察之一。长期为蝙蝠侠提供帮助，是少数被蝙蝠侠视为朋友的人。他反对阿卡姆之城计划，因此同夏普市长闹翻。夏普希望他辞职，而他原本也打算这样做，但在蝙蝠侠的劝说下继续留任。

7.夏普市长（Quincy Sharp）

曾是阿卡姆疯人院的院长，因为“成功平息”疯人院事件而当选市长。



但他似乎患有人格分裂症，认为自己被疯人院的创立者——多年前死去的阿曼德斯·阿卡姆附体了。雨果利用了这一点，使用强力药物控制了他，让他听命于自己，成为他的傀儡。


猫女

8.猫女（Catwoman）

赛丽娜·凯勒自幼流落街头，为了生存当了小偷。她像猫一样善变，有时会跟蝙蝠侠调情，有时又和他站在敌对的立场。蝙蝠侠则一直不愿出手逮捕她，俩人的关系一直比较暧昧。因为这个缘故，黑道对她并不十分信任。

如果以猫女的身份去找日历人，他会透露猫女的真正身世：她有可能是黑手党老大法尔康的女儿。

9.杰克·莱德（Jack Ryder）

记者、脱口秀主持人。在前作中就可以听到他在播音。本作中，他因为调查阿卡姆之城，被抓进城中。

尽管游戏中没有提到，但在漫画中莱德可以变身为“爬行者”（Creeper），一个黄皮肤、绿头发，身披红色长毛披风，行为疯狂的超级英雄（话说哥谭有几个人不疯的？）。

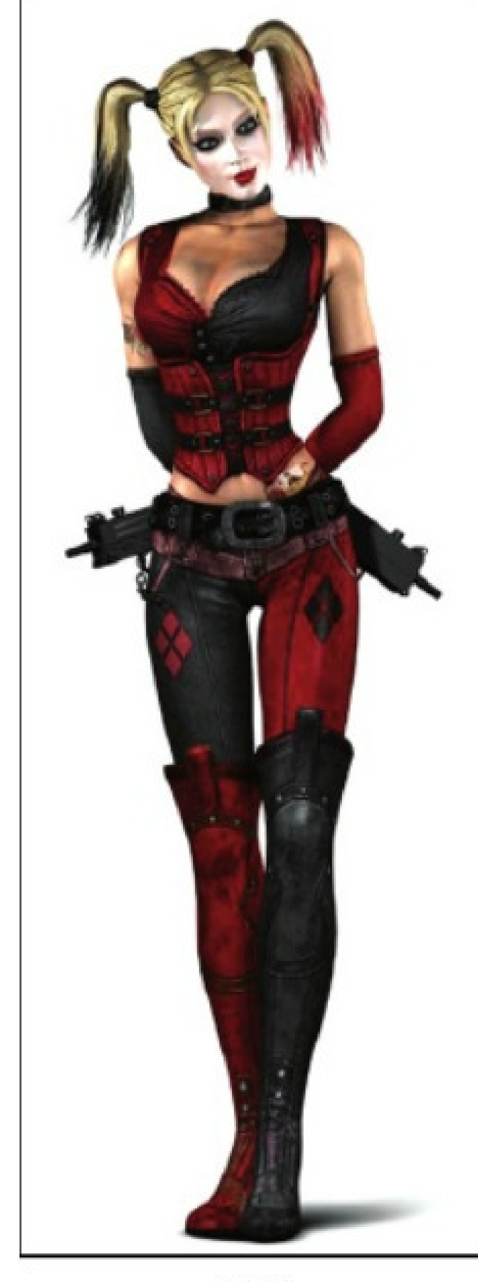
10.维姬·维尔（Vicki Vale）

因为敢于揭露哥谭市的腐败而迅速成名，作为记者的她十分敬业，甚至敢于闯进阿卡姆之城，即使刚刚死里逃生，也把采访当做头等大事。她毫不留情地指出夏普市长的失职，一直孜孜不倦地追求真相。

在漫画中她是布鲁斯的前女友，不过在游戏中两人似乎并不太熟。

11.雨果·斯特兰奇（Hugo Strange）

他原本是阿卡姆疯人院里的精神病专家，由于进行人体试验被赶出了哥谭市，没想到如今又卷土重来。他知道了蝙蝠侠的身份，但他把这个秘密卖给了出价最高的人——雷斯阿古，后者向他提供了庞大的资金，让雨果利用并操纵了夏普，成了阿卡姆之城的实际统治者。


小丑女

12.小丑（Joker）

他可以说是蝙蝠侠的对立面，蝙蝠侠最危险的宿敌。精神极度变态，手段狠毒且出人意料。即使没有超能力，也比任何“超级罪犯”都要来得有威胁。重病的小丑在阿卡姆之城中潜伏下来，雨果向他提供医生，而当他们无法治愈小丑时，就会被杀死或者折磨致死。

13.小丑女（Harley Quinn）

小丑女哈莉曾是阿卡姆疯人院的心理学家，但自从她死心塌地的爱上小丑之后，就成了他的助手和帮凶。而小丑的敌人——蝙蝠侠，自然也就被她视为敌人。她唯一的愿望就是取悦小丑，为此曾多次帮他逃出疯人院，并参与他的各种罪行。小丑生病期间，一直通过她下达命令。

14.企鹅（Penguin）


企鹅

原名奥斯华·科布波特，出身富贵，但科布波特家族在和韦恩家族的商业竞争中最终破产。奥斯华因此投身黑道，成为黑市商人。他从市政府手里买下了废弃的自然博物馆，改造成冰山酒吧。一次，企鹅的左眼被酒瓶击伤，由于瓶底嵌得太深无法手术，只能留在脸上。

夏普为了建设阿卡姆之城，想要征用冰山酒吧，但被企鹅拒绝。他带领手下同警察和飞虎队发生战斗，打死3名警官，夏普决定将企鹅一起封闭在城内（于是这还是一个反强拆的故事么？）。

15.双面人（Two-Face）

他曾是年轻英俊、前途无量的检察官哈维·邓特，也曾是蝙蝠侠和戈登的好友。但当一名罪犯在法庭上用酸液烧伤了他的半边脸后，他的另一重人格被释放了出来。哈维成了“双面人”，一个执迷于数字“2”的罪犯，经常使用硬币来做决定。

16.冰冻人（Mr Freeze）


冰冻人

科学家维克多·弗莱斯深爱妻子诺拉。诺拉患有重病，维克多将她冷冻起来，独自埋头研究治疗方法。然而原本支持他研究的企业准备终止他的项目，维克多在争斗中掉进制冷液，体质发生改变，必须依靠特殊的防护服来维持零下的体温，被称为冰冻人。由于蝙蝠侠阻止他向企业的CEO复仇，所以他也痛恨蝙蝠侠。

雨果将旧警署的实验室设备给了冰冻人，让他进行科研，但也把诺拉带到了阿卡姆之城里作为人质。冰冻人想要反抗，制造了新武器想袭击雨果，却被飞虎队抓回。诺拉也被送到了小丑那里，因此他不得不为小丑研究解药。

17.雷斯阿古（Ra's al Ghul）

Ra's al Ghul在阿拉伯语中意为“恶魔之头”。借助拉撒路斯之池，他已经活了六百多年。他看尽了人间的丑恶，认为只有消灭大部分的人类，才能拯救这个世界。虽然池子的力量能让他一次次复活，但随着时间的推移其效能越来越弱，作为刺客联盟的首领，他需要为自己选择一位接班人，蝙蝠侠就是他认为合格的继承者之一。不过，蝙蝠侠从不认同他的理念。

18.塔丽娅（Talia）

雷斯阿古的女儿，在刺客联盟中的地位仅次于雷斯阿古本人。她和蝙蝠侠相爱，但因为蝙蝠侠和雷斯阿古的矛盾，她一直在父亲和爱人之间挣扎摇摆。她永远不会彻底离开自己的父亲，因此无法和蝙蝠侠在一起。

游戏中提到，她和蝙蝠侠曾经在大都会共度良宵。而在漫画中，她甚至和蝙蝠侠有一个儿子。

19.所罗门·格兰迪（Solomon Grundy）

一百多年前，一个杀人犯为了逃避制裁，躲进了一个含有拉撒路斯成分的沼泽中。当时在哥谭的雷斯阿古利用他来试验拉撒路斯的效能，将他一遍遍的杀死，再一遍遍复活。最后，他变成了僵尸一样的存在——他不需要吃饭、睡觉，甚至也不需要呼吸，能够自我修复，永远不死。他力大无穷，没有思想，因此曾被许多人利用作为武器。

20.泥面人（Clayface）

原名巴希尔·卡洛，是一个恐怖片演员。当他得知他的经典影片《恐怖》将要重拍，而他的角色将换人出演时，他抑制不住内心的怒火，戴上片中反派“泥面人”的面具，杀死了剧组中的许多人（这是在吐槽经典片重拍风么？）。后来，他注射了一种药剂，肉体变成了黏土一般，可以随意塑造自己的形状。

21.毒藤女（Poison Ivy）

原名帕梅拉·艾斯利，植物学家，因为实验事故变成接近植物的体质，可以控制植物，还能制造有毒的信息素，她经常以此来引诱并控制男人。自从前作中她的植物几乎毁掉疯人院后，她就被送到了这里。她曾经拜托猫女替她的植物浇水，而猫女显然忘了这回事。

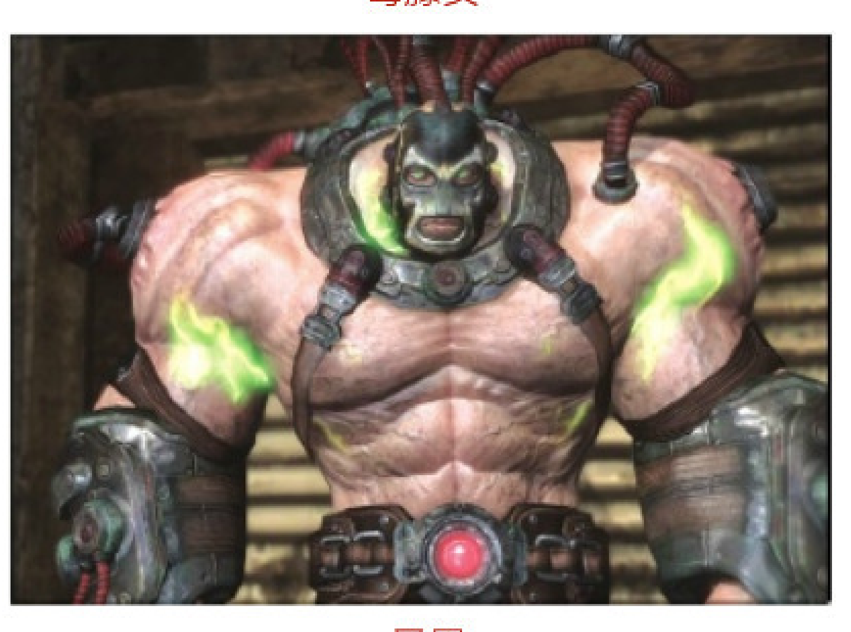
22.谜语人（The Riddler）

作为一名罪犯，爱德华·尼格玛拥有极高的智商，能够设计出精巧的机关陷阱。但对于谜语的偏执爱好使他总是忍不住要给蝙蝠侠留下谜题作为线索，似乎想证明自己比蝙蝠侠更加聪明。

23.扎斯（Zsasz）

原名维克多·扎斯，是一个连续杀人狂，他认为所有人都过着无意义的生活，而将他们杀死是赐予一种解脱。他每杀一个人就会在自己身上划上一刀作为记号，数这些伤疤也是他的乐趣之一。而在他的身上，也始终为蝙蝠侠保留着一个“特殊”的位置（这真的不是官方故意要人想歪么？）。


毒藤女


贝恩

24.哈什（Hush）

真名托马斯·艾略特，是布鲁斯的童年好友。他为了尽早继承父母的财产，竟不惜制造事故谋害双亲。但布鲁斯的父亲韦恩大夫医术高明，将他的母亲救活。因此他十分憎恨韦恩一家。托马斯后来当上了外科医生，技术十分高超。他知道了布鲁斯就是蝙蝠侠，制造了针对布鲁斯的阴谋。失败之后，他干脆把自己的脸整容成布鲁斯的样子，开始了新的罪恶计划。

25.死亡之枪（Deadshot）

真名弗洛伊德·劳顿。在阿卡姆之城里，他算是最正常的人了。他不是疯子，而是一个纯粹收钱办事的职业杀手，受雇杀死那些给雨果惹麻烦的人，杰克·莱德和布鲁斯·韦恩就在他的死亡名单上。

在漫画中他不止一次坐牢，但因为狙击技术一流，经常被政府捞出来，委以“特殊任务”。

26.疯帽（Mad Hatter）

真名杰维斯·特奇，十分迷恋童话《爱丽丝漫游奇境记》。他擅长催眠术与精神控制，经常将受害者摆在桌子周围，COS书中的“茶会”场景。

在游戏中，雨果利用他来进行精神控制实验，并将实验得到的药物用于控制飞虎队。

27.贝恩（Bane）

贝恩诞生在南美的一所监狱里，在狱中长大的同时，也锻炼身体，学习知识，拥有了强健的体魄和过人的智慧。不料却被军方用作一种新型药物“毒液”的试验品。药物让他拥有超越人类的力量，但也扭曲了他的心智。他逃出监狱，来到美国，将蝙蝠侠当做假想敌，并折断了蝙蝠侠的脊椎，一度令其瘫痪，是几乎能同蝙蝠侠匹敌的人物。

在前作的结尾，贝恩虽然逃出了阿卡姆岛。但不久又被抓进了阿卡姆之城。他发现泰坦药物已经流入阿卡姆之城，于是保持低调，等待着机会。



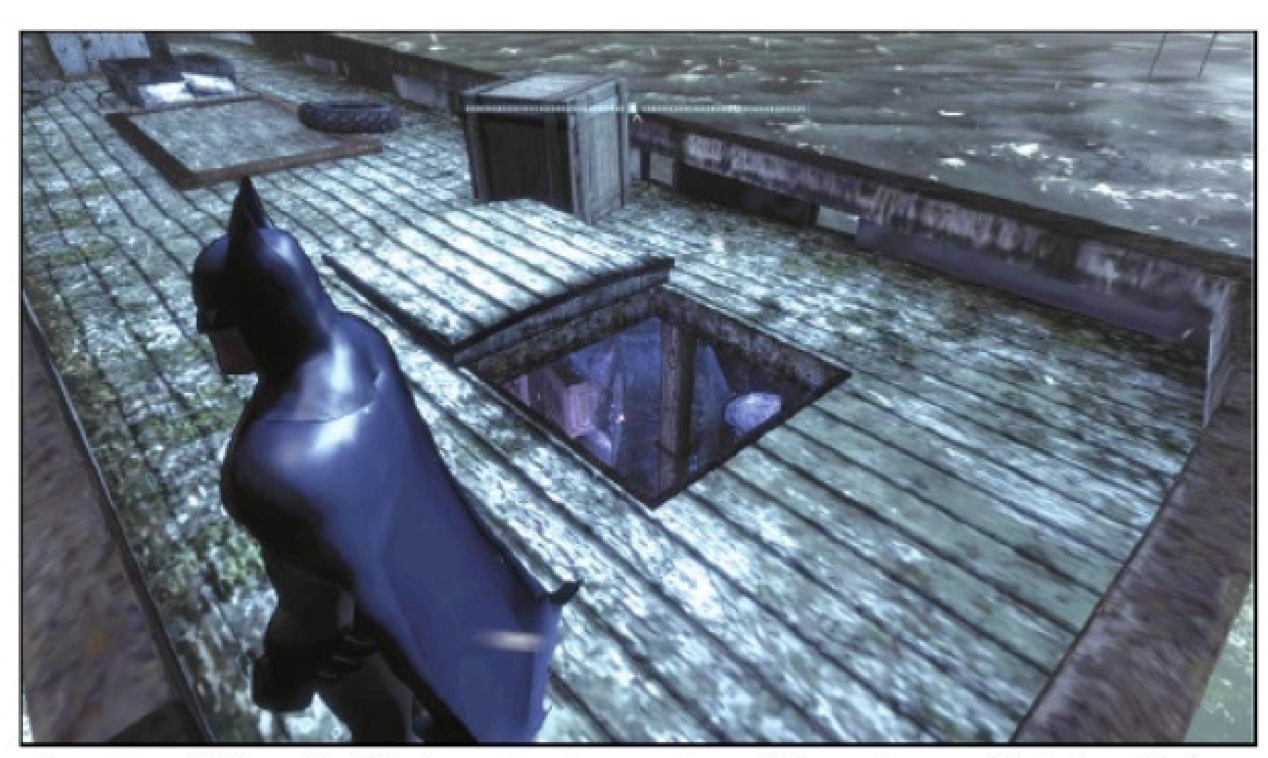
彩蛋与伏笔

阿卡姆系列游戏的制作公司Rocksteady向来喜欢制作彩蛋，有的比较明显，有的则隐藏得非常深。像“疯人院密室”就是前作中超坑爹的一个彩蛋，这个密室不仅地图上没显示，开透视也看不见，而且要用三枚凝胶炸弹炸开墙才能发现。进入密室后可以看到前作中早已留下的阿卡姆之城的蓝图。但因为没任何提示，所以没有一个玩家发现，最后是R社自己公开的。而R社这种埋预告的方式，也让人猜想本作中是否也隐藏了彩蛋，并在其中留下了续篇的线索。

1.稻草人再起

虽然稻草人没有出现在本作中，但他却留下了许多蛛丝马迹，表示他还在秘密活动。首先，在通往工业区正门的高架顶部，有一堆稻草，上有一个残破的稻草人面具。而另一个彩蛋则属于坑爹级，就在高架下方的水上，泊有一只小船，在船头的舱盖使用解码器（这里没有任何提示），可以打开舱门。船舱内满是小强乱爬，还有一个不知是死是活的人，一旁的柱子上有法尔康和稻草人的来往单据。另外，在收音模式下使用解码器，在3个特殊的频率可以听到有人念出几串数字，似乎是恺撒密码。破解之后可以得到对应的三句话，分别是“You will pay for what you have done to me（你会为你对我做的事付出代价）”“I will return, Batman（我会回来的，蝙蝠侠）”和“Fear will tear Gotham City to shreds（恐惧将把哥谭市撕成碎片）”。


在工业区外的高架顶上可以找到稻草人的面具


在工业区外的一艘小船上可以用解码器打开舱门，发现稻草人在运载虫子

2.死亡天使的预言

在游戏中，蝙蝠侠会遇到一个神秘的白衣蒙面人——死亡天使Azrael。尽管游戏的资料里提到蝙蝠侠曾打败他，但从本作中蝙蝠侠的反应来看这似乎是第一次遇到他。他对蝙蝠侠说了一个预言：黑暗时代即将来临，从阿卡姆的灰烬上将升起火焰，哥谭将会燃烧，蝙蝠侠也一样。而他和蝙蝠侠将再次重逢。


死亡天使告诉蝙蝠侠，哥谭市将要面临巨大灾难


地上的验孕棒显示阳性，证明小丑女怀孕了



彩蛋之一的鳄鱼人

3.小丑二世?

在轧钢厂的经理办公室，小丑女服装旁边的地上，可以看到一个验孕棒，上面的结果是+号（已怀孕）。而打通主线后，在制作名单末尾可以听到哈莉唱摇篮曲。

4.无面杀手

在支线任务里，蝙蝠侠调查一系列杀人案，这些案件的受害者面部均被割去。最终他找到了Hush，他已经利用从这些人脸上割下的皮肤，把自己的相貌整得和布鲁斯·韦恩一模一样了。他轻而易举地溜走了，而蝙蝠侠说“明天再追踪他”，但蝙蝠侠真的能成功找到Hush吗？他装成布鲁斯究竟是要做什么？

5.日历人逃脱

如果完成了日历人支线，会发现被关在法院里的日历人逃脱了。不过，在原作中他只是三四流的反派，想来即使续作里有他也不会有太大的作为吧。

6.鳄鱼人

在奇迹之城里接受试炼并打败雷斯阿古后，从下水道的原路往回走，在接近工业区的下水道入口时，用飞镖击打一个铁栏背后的按钮，鳄鱼人就会出现，但并没有战斗，只是说蝙蝠侠快要死了，不需他出手。出现这个彩蛋的机会仅此一次，如果离开下水道之后再次回来，他是不会出现的。

7.泰坦之毒?

在游戏中提到受到小丑毒血影响的大约有2000人。但结局对他们却没有交代，似乎忘了这回事。哥谭的无辜市民到底获救没有啊？毕竟没有雷斯阿古的血，制造解药并不容易（游戏中“韦恩集团合成出了解药”是疯帽制造的假消息）。虽然服下解药的

蝙蝠侠也许能提供抗体，合成解药，但编剧好歹交代一句吧。除非这真是留的一个扣子？

8.基友乱入？

在VGA2011游戏展上，R社播放了一段视频，其中小丑手拿剧本对观众说剧透了，而剧本的标题则是“阿卡姆世界”。这真的是下一作的名称吗？虽然R社后来称这只是一个玩笑，但还是让人浮想联翩：由于《阿卡姆之城》制作时想表现的是“蝙蝠侠在哥谭市的感觉”，在阿卡姆之城里集中了许多重要地标，实际上已经是浓缩版的哥谭市了。这样看来，如果续作要进行突破，真的把范围扩大到整个DC世界也不是完全不可能呢……而本作中提到了“大都会”和“凯斯顿市”，在漫画中这两座城市分别是超人和闪电侠的地盘。如果下一作的范围超越哥谭市的话，这两位英雄会不会乱入一把？



楼顶没有蝙蝠飞机空投的盒子，只有疯帽的茶具，可见所谓合成解药是疯帽捏造的



蝙蝠侠的装备

侦测模式：虽然不算装备，但却是本作中极其重要的功能，按X键激活后能看到场景中所有可互动的特殊物体，有时推动剧情发展破解谜题机关全靠它。

飞索：蝙蝠侠的基础装备，不在装备栏中，但飞檐走壁全靠它，用飞索甩出钩住高处标有F字样的位置即可一跃数丈。

蝙蝠镖：1号装备，甩出后可将单个敌人打晕片刻的回旋镖。

蝙蝠爪：2号装备，其实是个带绳索的抓钩，可用来拉拽特定互动物体。

炸药凝胶：3号装备，在侦测模式下呈现蓝色的玻璃或薄板可喷涂炸药凝胶后引爆，是探索冒险中寻找出口的绝佳工具。

远程电磁脉冲发射器：4号装备，可开启各种以电机为动力的门锁机关。

冰冻弹：5号装备，瞄准投掷后可使单个敌人陷入暂时冰冻状态。

烟雾弹：6号装备，遭到敌方枪械射击时，直接按鼠标右键可就地抛出烟雾弹暂时隐匿身形。

声波蝙蝠镖：7号装备，投掷后能干扰敌人的生命探测器，并可发出杂音吸引敌人注意。

线缆发射器：8号装备，飞跃大型深沟断谷必备，途中可随时再次发射改变移动方向。

干扰器：9号装备，开始可以干扰冰冻人的急冻枪无法射击，升级后可干扰所有敌人的枪械，重复使用需等待冷却时间结束。

解码序列器：10号装备，在密码控制器旁激活后开始手动破解，用A键/D键微调左侧密码词，鼠标左键/右键微调右侧密码词。

冰冻集束手雷：11号装备，冰冻弹的群伤强化版，可冻结爆炸范围内敌人，使其暂时无法移动。

遥控蝙蝠镖：12号装备，抛出后切换到飞镖视角，并能调整飞行速度和方向，破解某些特定机关时格外有用。



主线剧情攻略

上回《阿卡姆疯人院》说到，小丑袭击哥谭市市长办公室并在阿卡姆疯人院掀起囚徒暴动狂潮，蝙蝠侠发现小丑企图利用泰坦病毒祸害人间，经过与灾星、鳄鱼人、小丑女和毒藤女的斗智斗勇，蝙蝠侠最后击败服用泰坦病毒变身的小丑并将其押回监狱。

本作故事发生在前作故事一年之后，蝙蝠侠的功劳全部被阿卡姆疯人院院长昆西·夏普独吞，并以此作为资本进入政界，当选为市长。在夏普的提议下哥谭市旧城区被收购并在四周筑起高墙，使其成为一座规模庞大的监狱——阿卡姆之城。夏普将哥谭市警察排除在外，通过私人保安公司泰格另行建立了一支“飞虎队”——泰格卫队（TYGER Guard），维持城中秩序。警察局长詹姆斯·戈登虽然极力反对，但并无收效。以夏普的颟顸无能，突然有这般厉害的手腕，又有大笔资金投入，想来背后必有人撑腰。

随着罪犯们陆续被送进阿卡姆之城，几个大Boss纷纷招揽小弟，划分城中势力范围。未被关进城中的罪犯也遭遇严打，只剩双面人、猫女和蝙蝠侠（夏普宣布蝙蝠侠也属罪犯之列）仍未被捕归案。

因为双面人的出卖，猫女在家中遭到泰格卫队的突袭。蝙蝠侠阻止猫女出手攻击，并告诉她自己曾在疯人院的密室里见过夏普的阿卡姆之城计划。

双面人进入疯人院密室拍摄阿卡姆之城计划，猫女也闯了进去。双面人烧毁了计划原件，却被猫女抢走相机，不过双面人早已把相机里的存储卡取走，猫女拿到的只是空相机而已。

操作键位

W/S/A/D：前/后/左/右移动
空格键：奔跑/滑行/互动
Ctrl：长按左Ctrl蹲下，左Ctrl跳落
F：向可悬挂点发射飞索
Z：拉近视角
Tab：打开韦恩科技界面
鼠标左键：攻击，使用装备
鼠标右键：格挡/击倒，以当前装备瞄准对手
鼠标中键：甩斗篷晃晕对手，使用装备附带功能
空格+空格：闪避
E：格斗中以终结技击倒
Y：特殊连击技中缴械并摧毁
R：特殊连击技中蝙蝠群攻击
T：特殊连击技中多重触地击杀
X：打开特殊侦测模式
1+1：快速发射蝙蝠镖
1～=：快速切换1到12号装备

序章 猫女插曲一（Catwoman Episode 1）

破败不堪的所罗门·韦恩法院内，几名暴徒正在看守着墙上油画后面的一个保险柜，当他们等待老大双面人到来时，猫女登场向这帮乌合之众发动攻击。此时玩家扮演猫女，用鼠标左键攻击，右键格挡反击。放倒暴徒们后，猫女打开保险柜取出存储卡塞进手机，不料脑门却被一把悄然出现的手枪顶住……

第一章 我是复仇，我是黑夜，我是蝙蝠侠（I am Vengeance. I am the Night. I am Batman）

圈禁着各种超级囚徒和犯罪分子的阿卡姆城对哥谭市构成了严重威胁，布鲁斯·韦恩以亿万富翁身份召开新闻发布会号召关闭阿卡姆城。阿卡姆城主管雨果·斯特兰奇博士派来泰格卫队的雇佣兵闯入会场，将布鲁斯打晕后关进了黑门监狱。当布鲁斯醒来后见到了雨果，他说将要实行一个“10号计划”。原来，雨果就是操纵夏普的幕后黑手。他说如果布鲁斯胆敢不合作就把他是蝙蝠侠的秘密公诸于众。

审讯室中被缚的布鲁斯左右晃动椅子摔倒在地，一名卫兵闻声过来要踢他，却被一招格挡反击放翻。布鲁斯被另一名卫兵押出审讯室，沿着A道进入监狱大厅接受新人试炼，前面两名狱友被蜂拥而来的囚徒打倒，布鲁斯凭借敏捷身手将敌人逐一击倒，扶起狱友杰克·莱德时，布鲁斯挨了两铅管被打晕。醒来后发现身边站着企鹅人和几个满脸横肉的凶徒，企鹅人这老恶棍对蝙蝠侠可是恨之入骨，他换上铜指环想揍布鲁斯出出气，不料却被一招格挡反击撂倒。轻松料理了剩下的凶徒后，布鲁斯爬梯跳台登上楼顶与自己的管家兼技术后勤顾问阿尔弗雷德建立联系，很快一架飞机掠过，投下装备箱，布鲁斯变身为全副武装的蝙蝠侠。他告诉阿尔弗雷德，雨果博士知道自己就是蝙蝠侠，为了消灭这个隐患，也为了弄清10号计划的真相，蝙蝠侠决定留在阿卡姆之城展开调查。



布鲁斯发表演说反对夏普的阿卡姆之城计划

第二章 法庭之乱（Disorder in the Court）

蝙蝠侠使用序列解码器破译泰格卫队的通讯频道，从而得知猫女在所罗门·韦恩法院被双面人抓住，猫女可是阿卡姆城



在教堂塔顶找到遥控狙击枪

里数一数二的消息灵通人士，调查雨果博士的阴谋少不了她的帮助，因此蝙蝠侠决定去救猫女。从楼顶跃下长按空格键滑向法庭大楼，飞脚踹翻门口暴徒，清场后潜入二楼目睹双面人一伙将猫女倒吊于酸液池上准备私刑处死。爬上梯子从背后偷袭持枪歹徒，踩钢丝走到大厅中央滑翔跳入群敌中开始战斗，击败所有杂兵后蝙蝠侠佯装中枪倒下。双面人正在猖狂得意，不料猫女挣脱束缚打飞他的手枪，顺带给他一爪来个满脸花，双面人摸出另一把手枪正欲行凶却被蝙蝠侠飞索套住，现在轮到他来倒吊酸液池了。猫女偷偷拿回装有内存芯片的手机，蝙蝠侠询问10号计划的真相，她推测可能是斯特拉奇博士对付蝙蝠侠的新计划。交谈中猫女脸上突然出现一束绿色激光，蝙蝠侠眼疾手快推开她，一发子弹破窗掠过，耳边传来熟悉的冷笑声，是小丑！蝙蝠侠的头号宿敌。

猫女走后，蝙蝠侠按X键切换到侦测模式，细看玻璃窗和地面的弹孔，两点成一线得到弹道轨迹，逆推回去发现这枚子弹来自对面教堂顶楼。离开法庭蹿上屋顶，展开斗篷径直滑向教堂入口，进门撞上小丑手下的小丑女带着武装暴徒挟持人质，一招格挡反击吓跑这只邪恶的金发萝莉，丢出烟雾弹趁乱飞索跃上教堂拱顶。打开侦测模式，利用拱顶雕像作为落脚点接连飞荡到两名持枪暴徒头上，落地从背后靠近偷袭将两人同时放倒，如法炮制解决两侧另外两名武装暴徒救出医护人员。从教堂入口处的侧门登上阁楼，发现安装在窗口脚架上的狙击枪居然是由敌人远程遥控，旁边屏幕上的小丑不怀好意地狞笑着开始倒计数，蝙蝠侠赶紧破窗滑翔逃走，身后的阁楼立即爆炸起火。

第三章 你的笑话（The Joke's On You）

小丑的阴谋伎俩未能得逞，蝙蝠侠也截获了对方遥控狙击枪的电波频段，根据画面右侧出现的电波侦测仪蹿房上顶搜寻发射源，通过信号强弱度与距离数字一路找到地图右下角，从钢铁厂的烟囱钻入熔炼车间，从钢索上滑翔到走廊，有一处障碍需快跑的同时按下左Ctrl键贴地滑行才能通过。前方燃烧的铁栅栏温度太高，打开侦测模式按2切换蝙蝠爪，飞射出去抓住对面墙上水管闸阀，连击空格键放水浇灭火焰。下到底层跳上护栏小心通过炙热铁水，根据提示打开侦测模式发现地面有裂痕，按3键切换凝胶炸药，埋设后按鼠标中键引爆，从地面炸开的洞口跳下来到装载车间。在侦测模式下按1换蝙蝠镖投掷砸中墙上控制器关闭挡路的高热蒸汽，经过地板栅栏下的排水沟时看到小丑女将抓来的女医生斯泰西·贝克扔到暴徒中，独臂锤先生即将行凶杀人之际，小丑女又将贝克医生带走，说是小丑要审问她。

地沟中的蝙蝠侠被蒸汽喷流挡住去路，打开侦测模式，沿着蒸汽管走到控制板前，隔着高温喷流连续发射蝙蝠镖打中3个按钮关闭蒸汽管道。登上地面后扫清包围过来的暴徒们，破窗进入熔炼室，凌空飞索加背后偷袭干掉3名持枪敌人，扳开通风口栅栏进到办公室内救出贝克医生。贝克告诉蝙蝠侠，小丑患了某种血液中毒症，想找她帮忙治疗。新获得的远程电磁脉冲发射器轰击控制箱可打开紧闭的电动门，返回先前登上地面的房间，二楼就是小丑的办公室，但小丑女关上了窗户。打开侦测模式看到对面有台电机，用电磁脉冲发射器轰它两次，电机启动后甩动吊钩砸烂窗户，蝙蝠侠跳上去却被锤先生一脚踢下来。锤先生带着一帮小弟出战，先清光所有杂兵，当锤先生举起铁锤即将发动致命一击时要迅速连点空格键跳开，除此之外只管对其拳打脚踢。击败锤先生后，蝙蝠侠跳入办公室发现小丑女跪在昏迷不醒的小丑身前痛哭流涕，再看旁边的心电图仪发现小丑居然没了生命迹象，正在疑惑时突然小丑真身从背后发动偷袭，小丑女趁势挥舞棒球棍打晕蝙蝠侠，原来这又是一个圈套。

第四章 猫女插曲二（Catwoman Episode 2）

趴在屋檐上的猫女目睹蝙蝠侠被擒后计划趁乱洗劫雨果博士的宝库，但潜入戒备森严的宝库需找毒藤女帮忙。猫女穿过城区先去住所取回自己的装备，路上可熟悉一下她的移动和格斗技巧，猫女速度比蝙蝠侠更快，还能倒吊天花板移动，按X键可切换到夜视模式。跃入所罗门法庭东北面的住所，取得猫陷阱（Caltrops）和三联珠流星锤（Bolas），然后前往毒藤女盘踞的藤塔，从入口天桥下方倒吊潜入，毒藤女见到猫女立刻咬牙切齿呼唤小弟，猫女连战三场收拾了毒藤女手下那帮废柴后继续提议合作，但毒藤女仍然不依不饶出手逮住猫女。

第五章 冰廊约会（A Date at the Iceberg Lounge）

蝙蝠侠从昏迷中醒来发现自己被绑在轮椅上，小丑女试图揭开他的面罩却被小丑拦住，与



猫女回家拿到自己的特有装备

目睹蝙蝠侠的真容相比，小丑更喜欢与这位正义英雄斗智斗勇的成就感。小丑将自己体内的致命血毒注入到蝙蝠侠体内，以此逼迫蝙蝠侠协助寻找治疗方法。蝙蝠侠表示宁愿同归于尽也不助纣为虐，小丑狞笑着声称他已将血毒混入哥谭市医院的急救中心，如果蝙蝠侠不帮忙，那就等着看更多无辜者丧命，蝙蝠侠只好答应帮助小丑寻找疗方。小丑说冰冻人有办法治疗这种血毒，但那家伙和自己有过节，因此只能由蝙蝠侠出马，从谈话中能看出小丑似乎并不知道雨果博士的10号计划。



小丑将毒血输入蝙蝠侠体内

被小丑推出窗外脱身后，蝙蝠侠开始搜寻冰冻人，管家阿尔弗雷德在电话里告知冰冻人就在阿卡姆城内，冰冻人必须呆在摄氏零度以下的环境才能生存，而此时正值隆冬季节，天上飞雪地上结冰，蝙蝠侠只能通过在城中搜寻温度最低点来找冰冻人。此时画面右侧出现温度读数计，朝着零下温度增加的方向前进，找到哥谭市警局旧址附近发现冰冻人踪迹。潜行偷袭干掉把守入口的持枪暴徒，打开侦测模式，用电磁脉冲发射器轰击卷帘门上方电机，用奔跑加贴地侧滑溜进楼内，从暴徒尸体上取得手机芯片，破解对方通讯频段发现这帮人都是企鹅人的手下。潜入旧警局大楼内部接连放翻几名武装暴徒，逼问举手投降的最后一个家伙，得知企鹅人把冰冻人藏在博物馆，他在那里已经做好了迎击蝙蝠侠的准备。离开警局大楼时被关在入口房间中，从地沟摸到隔壁控制室，使用破译器演算出密码打开门锁。到外面一路直行赶到地图左下角的博物馆，消灭门外暴徒后按0键摸出破译器，长按鼠标右键再点左键破译博物馆大门密码，进去后遇到两名持刃歹徒，战斗中学会闪避利器攻击。砸开玻璃跳进右侧隔壁房间找到安全控制器，破解中突然受到信号干扰无法继续，原来企鹅人在城中架设了电磁干扰塔，必须摧毁干扰塔才能继续破解。出门根据画面右侧信号强度指示仪寻找3座干扰塔，砸碎3个显示屏才算摧毁一座干扰塔。最后一座干扰塔在地铁隧道深处，从博物馆左侧玻璃天窗遮盖的地铁入口下去，沿着隧道前进找到干扰塔并摧毁后重返博物馆。

这次终于顺利破解安全控制器，从而打开通向博物馆内部的铁栅门。干掉几名持刃歹徒救出卧底警官琼斯，那名身穿护甲手持利刃的歹徒比较厉害，按照提示以鼠标中键加左键的组合将其击倒，义薄云天的蝙蝠侠答应帮助搜寻另外9名失踪警员。右转在红字处被栅栏门挡住去路，按=键切换遥控蝙蝠镖，投出后可以用飞镖视角控制飞行，从栅栏上方飞入，撞击控制键钮后打开栅栏门。走近爬满囚犯的大厅，企鹅人及其党羽出现并当众杀害了一名卧底警探，他声称要放出所有囚徒，唯有能击倒蝙蝠侠的囚徒才有资格加入他的手下。开始第一波囚徒涌出，虽然看似人多但毫无压力。第二波打头阵的居然是一个被泰坦毒液催化的变异暴徒，三连击鼠标中键可晃晕这家伙，然后揍他个七荤八素。骑上变异暴徒脖颈后按空格键可驱使其发动泰坦冲锋，按鼠标中键可跺地震晕周边敌人。单挑泰坦不难，问题在于身后不时有暴徒出手干扰，建议先清杂兵最后再对付变异暴徒。战斗结束后发现两侧铁丝网有电无法靠近，向左侧铁丝网投掷遥控蝙蝠镖击中键钮打开左前方门，进去用脉冲发射器启动电梯，升到顶后换凝胶炸药轰开楼板，最后来到二楼破解控制器关闭高压电，打开出口门进入冰冻走廊。


迎战泰坦毒液催化变异的超级暴徒



使用蝙蝠爪和木筏通过冰面

企鹅人再度出现，他用手中的急冻枪暂时锁住蝙蝠侠右臂，又冻住一名奔逃的卧底警探，这家伙扬言要与蝙蝠侠在冰冻走廊深处决一死战。等企鹅人走后，蝙蝠侠救出被冻住大半个身子的警官弗瑞斯特。厅中冰面薄脆，胡乱跑动会踩破冰层落入鲨口，蹲下潜行可以避免发生此类悲剧。打开侦测模式，发现冰层四周有很多铁环柱，悬空的木筏边缘也有铁环，发射蝙蝠爪钩住木筏拉到水中，站上木筏继续钩住铁环可拖动自身，按C键可停止拉拽分别靠近两名被冻住的警官将其救出。向北进入军械库发现有佩戴红外热像仪的持枪敌人，他们可以侦测到烟雾中藏身的蝙蝠侠，制造响动诱开敌人各个击破救出另外3名警官。返回冰层大厅向南进入战争室，破解控制器打开铁栅栏机关，正在爆破一堵危墙时独臂镰刀人突然杀出，这个小Boss和锤先生的路数

相似，只要躲开他的致命一击后尽管快拳招呼，放倒所有敌人后破解控制器打开囚禁冰冻人的玻璃罐，冰冻人要求拿回自己的武器装备才肯交出治疗泰坦毒血症疗方，在蝙蝠侠的说服威逼下，他说出急冻枪有超载短路功能的秘密。再次回到冰层大厅，到军械库从冰冻人的盔甲上取得超载控制芯片，跳上木筏渡过融化的冰面，进入冰冻走廊迎战手持急冻枪的企鹅人。

企鹅人站在环形走廊中央不停的盲目扫射，以墙壁为掩体绕到天桥上，靠近后按6切换到冰冻超载器，对准企鹅人按下可暂时阻止其发射急冻枪，趁其哑火之际一记冲天炮重拳将企鹅人击飞。企鹅人按下遥控引爆器将蝙蝠侠炸落到地下大厅里，那里关押着拥有不死之身的鬼巨人所罗门·格兰迪（Solomon Grundy），这家伙挣脱束缚扑向蝙蝠侠，它的链锤攻击覆盖范围大，竖砸好闪轮圈扫难躲，地面3口能量井喷吐电光时它会立即回血。对付这个Boss最有效的办法是在能量井上双击三键快速埋设凝胶炸药，翻滚开后等井盖打开喷光时连击三键可引爆炸药摧毁能量井，三井全毁后鬼巨人失去力量瘫倒在地，冲上去拳打脚踢将它揍趴下。企鹅人放出强电流刺激鬼巨人站起，再次摧毁三处能量井，靠近一套闪电组合拳将其揍倒。勃然大怒的企鹅人亲自下场战斗，只要闪开急冻枪的攻击，这家伙的战斗力基本等于零。蝙蝠侠制服企鹅人后，睚眦必报的冰冻人将其关入玻璃罐中，让他也尝尝身为收藏品的滋味。



口胡！我今日就要将企鹅你轰杀呀！

第六章 冥界归来（Back From the Dead）

冰冻人透露配制血毒症的解药需要一种变形酶，但将这种酶调整到适应人类基因至少需要数十年时间才能完成，蝙蝠侠和小丑可等不了这么长时间，唯一的捷径是找到传说中的黑暗主宰和剑术大师——活了六百岁的雷斯阿古，这位刺客联盟的魔王长年浸泡在这种酶环境下，他的血液是配制解毒剂的最佳材料，据说雷斯阿古好像也在阿卡姆城。听到蝙蝠侠要找雷斯阿古，在旁边玻璃罐中打坐休眠的女忍者突然暴起遁走。打开侦测模式，对女忍者留下的血渍进行扫描分析后发现她是雷斯阿古的手下。侦测模式下沿着血渍亮点追出博物馆来到某处大楼楼顶，扫描染血绷带时突遭女忍者伏击，蝙蝠侠最终被刺客联盟多名女忍者包围，此时挚友罗宾出现帮助解围。蝙蝠侠把血样交给罗宾让他带回实验室分析，罗宾也给他带来了线缆发射器（Line Launcher）。

在刚才的交手中，蝙蝠侠虽然不敌忍者妹子，但他也在对方身上留下了追踪器。沿着追踪信号来到城东南，从正在施工的竖井跳入下水道，按8键用线缆发射器飞跃路面断裂处，注意滑行途中可再次发射线缆改道。下水道里活动的暴徒都是小丑手下，蝙蝠侠在战斗中发现他们居然拥有泰格卫队装备的先进火器，这些武器很可能是雨果博士给小丑的赠礼。此时蝙蝠侠的中毒症状开始发作，他强忍眩晕继续战斗，先从持枪暴徒手中救出一位美女护士，然后又单挑三名忍者妹。在奇迹之城入口被尘封多年的大门挡住去路，长按X键扫描多台机器人头部凑齐全部视频数据后找到忍者妹们进城所用的暗道。扣开石墙发现一个需要利剑才能开启的机关，此时正好一名忍者妹扑来，蝙蝠侠随手击晕她后夺剑打开暗道，爬上舷梯后我们的英雄终于支撑不住晕了过去，幻觉中他看见了自己的父母。

就在蝙蝠侠被几名忍者包围的时候，雷斯阿古的女儿塔丽娅出现，喝退了忍者。一直渴望着继承人的雷斯阿古很想让女儿和蝙蝠侠结合，但蝙蝠侠始终不肯加入刺客联盟。尽管如此，他仍然爱着塔丽娅。

看见蝙蝠侠苍白病态的脸，塔丽娅知道他危在旦夕。为了抵抗血毒，蝙蝠侠假意同意继承刺客联盟以获取永恒生命，可是必须通过“恶魔的试炼”，这意味着他必须杀人。他饮下了恶魔之血（少量的拉撒路斯溶液），它可以暂时恢复HP，同时也会导致幻觉，因为拉撒路斯的副作用就是使人精神错乱。

进入幻觉世界后，蝙蝠侠听从雷斯阿古幽灵的命令，沿着光柱路径滑翔俯冲再拉起，最后出现F键提示时立刻发射抓钩跃上水晶台，重复多次并夹杂几场战斗后通过初步测试返回密室。最后的考验是与雷斯阿古决斗，进入黄沙竞技场后第一阶段先击破雷斯阿古的分身幻象阵，等他第二阶段变成沙身巨像时边侧跑边连击四键快速发射闪电球轰击。接着第三阶段狂点右键格挡他的暴风斩击，第四阶段雷斯阿古会召唤大群分身围殴蝙蝠侠，群敌从天而降时连点右键格挡并将他们击飞，尽快干掉所有分身，注意躲避雷斯阿古的冲刺突斩。第五阶段雷斯阿古又变成沙身巨像，但这次他发射的弯月刃群更多更密，第六阶段又是狂点右键格挡暴风斩击。最终击败雷斯阿古后，这老妖念叨着要么你死要么我活，苦苦哀求蝙蝠侠杀死他接任刺客联盟首领，可从不杀生的蝙蝠侠哪能



从罗宾手中获得线缆发射器



老丈人居然以闺女性命要挟女婿

理会这种混账逻辑，雷斯阿古黔驴技穷索性把刀架在女儿脖子上耍无赖，蝙蝠侠甩出回旋镖将雷斯阿古击晕救下塔丽娅，之后懒得和他啰嗦，直接把老头拎起来抽血走人，临走时他警告雷斯阿古停止服用恶魔之血并尽早解散刺客联盟回家养老，否则下次还会再来踢场子。蝙蝠侠饮用的恶魔之血仅能暂时延缓泰坦毒血症发作，好在血样已经到手，接下来要去警局旧址的试验室配制解毒剂。

第七章 冰之计划（Putting Plans on Ice）

离开地铁隧道的路上首次遭遇盾牌暴徒，用鼠标中键加空格空格可将其击晕，同时盾牌掉落。收拾了沿途的敌人后听到广播里传来雨果博士的声音，泰格卫队居然绑架了前任监狱长——现任哥谭市市长的昆西·夏普，并把他丢进阿卡姆城，蝙蝠侠赶到地图指定地点扫清围观暴徒劫走市长。审问中昆西·夏普承认自己收受雨果的金钱贿赂后放任阿卡姆城恶性发展，在雨果背后还有更强大的邪恶势力撑腰，但那人到底是谁他也不知道，蝙蝠侠决定要彻底查清此事。



蝙蝠侠审问昆西·夏普得知雨果背后还有黑手

蝙蝠侠带着雷斯阿古的血液赶到警局旧址找到试验室中的冰冻人，有了血液，冰冻人果然很快做好了两支解药，并把其中一支放进保险柜里，另一支却被他毁掉，他并不打算把救命药拱手相送，除非蝙蝠侠能从小丑手中救回他的妻子诺拉（Nora）。蝙蝠侠不甘受人胁迫，只好硬抢——话说这冰冻人纯属缺心眼，要威胁蝙蝠侠，把两支解药都搁保险箱里不就得了，白白毁掉不是暴殄天物么。何况蝙蝠侠拿了解药也未必不肯救他老婆，干吗非得来硬的，白挨一顿打……

凶性大发的冰冻人对蝙蝠侠痛下杀手，他手中的急冻枪火力极猛，又能通过热像探测追寻猎物足迹，蝙蝠侠只能利用试验室中的机关陷阱对付这位腹黑男。战斗开始后出现提示时按TAB键可对冰冻人进行战术分析，这家伙的弱点居然有12项之多，利用电机、电线、高处俯冲等手段使其硬直跪倒，然后施以老拳才能让冰冻人掉血。注意冰冻人只要吃过一次亏就会将类似陷阱冰封。打倒冰冻人后，蝙蝠侠打开保险柜却发现小丑女从另一侧挖墙偷走了解药和配方。蝙蝠侠决定重返钢铁厂夺回解药，理智恢复正常的冰冻人以冰冻弹相赠，蝙蝠侠答应帮助他救回诺拉。

第八章 全无笑料（No Laughing Matter）

警局大门被冰冻封住，走另一侧走廊，按5键切换到冰冻弹凝结蒸汽喷管，出来目睹女记者维姬·维尔（Vicki Vale）乘坐的新闻采访直升机被小丑击落，赶到坠机地点发现四周遍布狙击手，沿着红色瞄准激光轻松找到枪手逐一解决，维姬获救后不失时机地对蝙蝠侠进行了现场采访。

赶到钢铁厂区，清场后从两只熊中间的门进去，向水中投掷冰冻弹可生成冰块，跳上冰块顺流而下，利用蝙蝠爪挂住沿途铁环拉动冰块移动。经过通风管破窗飞入走廊内，消灭敌人后救出一名双面人的手下，但这狼心狗肺的东西居然恩将仇报，蝙蝠侠一通老拳将其放倒。

用凝胶炸药破墙，再乘冰筏迂回前进，借助线缆发射器来到紧闭的螺杆门前，透过空隙甩出遥控蝙蝠镖，先到闪电链处开光，然后转回来钻入隔壁控制室击中闸刀盒即可打开螺杆门。

继续前进遇到惊吓过度的女医生斯泰西·贝克，她告诉蝙蝠侠恶棍们在附近埋设了地雷。潜入厂房内仔细观察发现在敌人中有一人居然身上装有近炸地雷，逐个偷袭解决这帮持枪暴徒。甩出遥控蝙蝠镖打晕狙击手后，用线缆发射器凌空飞过去将其彻底放倒，当心周围有不少地雷。从狙击手身后翻墙上去发现被五花大绑的小丑女，撕开封口胶她拒绝透露任何有用信息，只从她的咒骂中获悉小丑偷走了冰冻人的装备。

爬进小丑的办公室后沿着绿色箭头找到他，这家伙声称要和蝙蝠侠单挑，赢了才能拿回解毒剂配方，被三拳两脚打翻后他耍赖召唤一大帮小弟助阵，这群小弟里有持刃歹徒和锤先生。充分利用旁边两条铁轨上高速行驶的小火车撞翻数量占优势敌人，最后还会出现一名小丑造型

的巨型变异者，注意避开它的野猪冲锋。击倒所有敌人后，蝙蝠侠被坍塌的屋顶压住，小丑得意洋洋拔刀要斩草除根，不料塔丽娅突然出现，她提出以自身换回蝙蝠侠，同时许以不死之身的秘密。蝙蝠侠挣扎着力图阻止这场交易，却被小丑飞起一脚踢昏。



塔丽娅用不死之身的秘密换回蝙蝠侠一命

第九章　猫女插曲三（Catwoman Episode 3）

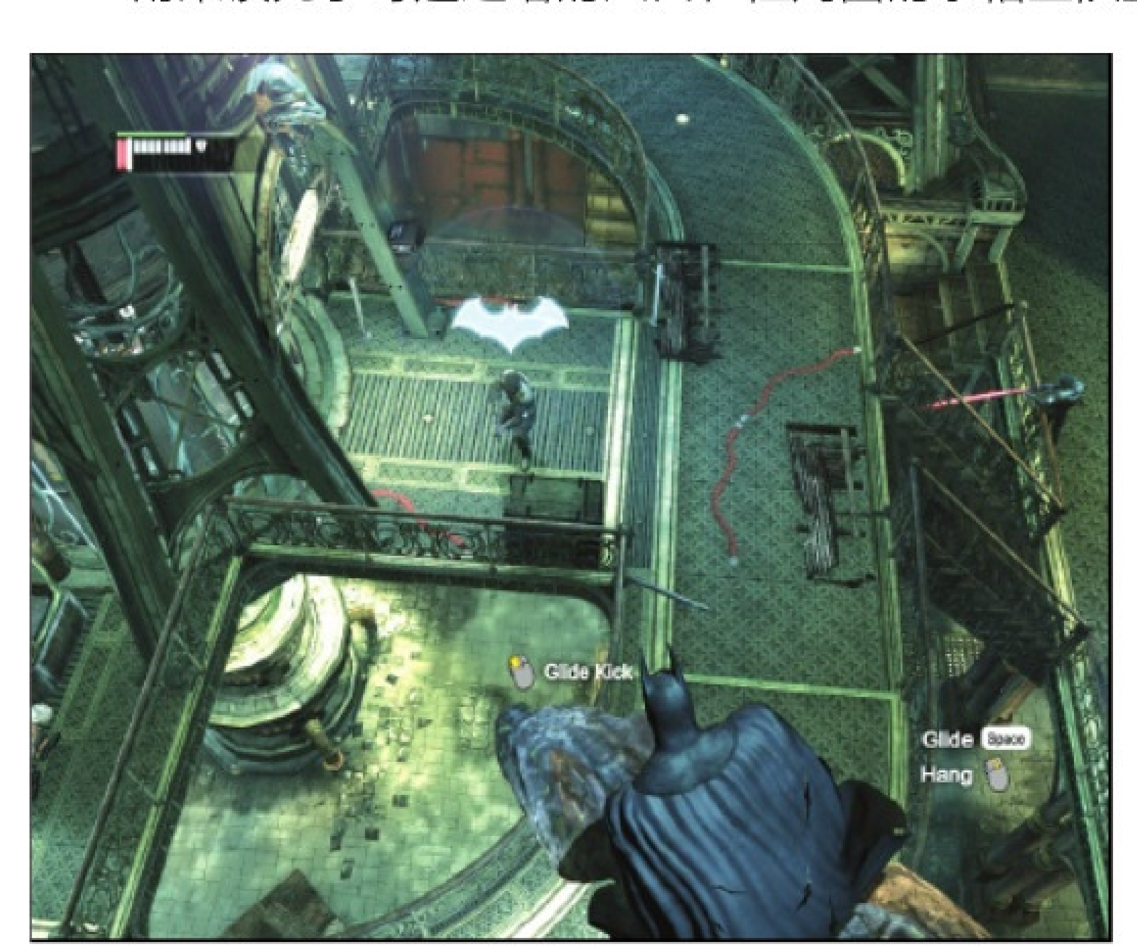
毒藤女是狂热的植物保护者，她如此敌视猫女的原因仅仅是对方没有照料好她的花草。得知雨果博士的宝库中还有一盆奇花后，毒藤女立即同意帮助猫女潜入宝库，当然，猫女的目标可不是那盆花。离开毒藤女住处后，猫女飞檐走壁来到地图上有绿色任务标示地点，清场后从下水道井盖进去，经过倒塌的隧道来到泰格卫队警戒区。监控室中要打开宝库大门还需3张钥匙卡，按F键贴屋顶爬行到隔壁巡逻区，按C键落地后尽快从身后贴近3名卫兵，按鼠标右键行窃拿到3张钥匙卡。

返回监控室开启大门，被惊动的卫兵们进入警戒状态，从屋顶逐个偷袭解决掉他们，进入宝库时会听到雨果博士下令对蝙蝠侠和小丑同时实施10号计划。宝库里有一盆毒藤女朝思梦想的奇花，无法无天的猫女居然把它摔在地上还补了两脚，刚打开旁边装满美金的两只手提箱，身后突然出现一群泰格卫队，虽说都是徒手格斗，但其中的重甲兵和盾牌兵很难缠。打倒这帮家伙后，喇叭里传出蝙蝠侠已被放倒的消息，雨果博士下令将蝙蝠侠带回。提着两箱财货准备逃离的猫女开始犹豫，是独自携款潜逃，还是放弃钱财去救蝙蝠侠？走大门出去是选择逃跑，从洞口钻进去重返监控室是救蝙蝠侠。鉴于蝙蝠侠曾从双面人手中救过猫女，相信大部分玩家都会选择去还这份人情。丢下钱箱的猫女沿着原路返回找到被乱石压住的蝙蝠侠，帮助蝙蝠侠脱身后两人约定分头行动阻止雨果博士意图炸毁整个阿卡姆城的惊天阴谋。

第十章 怪事接连（Stranger Things Have Happened）

蝙蝠侠爬出洞口看到天空中满是泰格卫队的武装直升机，雨果博士的10号计划就是从奇迹之塔顶部发射导弹轰击城中各处。而被小丑带走的塔丽娅也让蝙蝠侠担忧，凶残的小丑得到自己想要的东西后肯定不会放过塔丽娅。管家阿尔弗雷德提醒蝙蝠侠要牢记自己的职责，于是蝙蝠侠决定先去奇迹之塔阻止雨果博士实施10号计划，然后再去营救塔丽娅。

雨果锁死了奇迹之塔的入口，但周围的泰格卫队直升机上肯定有开启大门的通行程序。蝙蝠侠甩出飞索钩住直升机底部起落架，贴近后长按X键扫描破解机载电脑搜寻通行程序，多扫描几台后即可找到并下载通行程序。在侦测模式下可看到已扫描过的直升机呈蓝色，未扫描的直升机呈黄色，当心直升机发现蝙蝠侠后会开火扫射。



逐个偷袭干掉落单敌人

在阿卡姆城西的中央控制区入口有两名狙击手，干掉他们后破解加密锁，进入走廊用电磁发射器打开卷闸门。前面有三名泰格卫兵劫持了几个人质，从背后靠近先打倒一人，余下两人手持电击棍不能正面硬抗，可使用空格+空格+鼠标左键闪到背后攻击，或连击四键快速发射脉冲弹击晕，然后尽快揍倒。

雨果发现了蝙蝠侠，他用毒针抵住人质脖颈迫使蝙蝠侠放弃抵抗，很快门后涌出两大群泰格卫队围住蝙蝠侠。雨果博士得意洋洋地宣称，自己将会把一座全新的阿卡姆城献给主人。围殴开始后优先解决持枪歹徒，按X键打开侦测模式可看到持枪对手为黄色。混战中建议多用鼠标中键加左键连击可以尽快放倒敌人，但要灵活运用闪避和翻滚与敌群拉开距离。

消灭所有敌人后，蝙蝠侠钻入下水道井口，用线缆发射器飞越天险途中，及时向左再次发射改变移动路线，爆开地板来到上次救美女护士的地方。利用冰冻弹逐个清理巡逻守卫，破解电梯密码，进去后再次破解控制台启动电梯。抵达奇迹之塔观测台层后，电梯门外会有敌人守候，从头上洞口爬出去突袭对方，全部放倒后破解密码锁继续前进。前面升级时如果没有提高序列解码器技能，这里开锁就会很困难。

沿着高塔边缘攀爬跑跳，借助飞索来到塔顶，再次破解密码锁打开塔顶入口，清掉最后一波持枪卫兵，破解中控室密码锁抓住雨果博士。虽然阴谋失败，但雨果并不气馁，他声称有人支持他铲除阿卡姆毒瘤的计划，话音未落就被利刃穿胸而死。雷斯阿古从背后狞笑着闪出，原来他就是雨果博士的后台，也是这个所谓10号计划的真正幕后黑手。雷斯阿古发现雨果无法战胜蝙蝠侠，于是干脆动手杀人，满怀恨意的雨果临死前启动了11号计划——自爆观测台。蝙蝠侠与雷斯阿古破窗跳出逃生，下坠途中蝙蝠侠出手欲救雷斯阿古，不料这位准岳父却果断拔刀自裁。

第十一章 笑到最后（He Who Laughs Last）

回到中央控制区入口，巨型屏幕上出现小丑的身影，他绑架了塔丽娅并声称如果蝙蝠侠不尽快来救人就杀死她。小丑在剧院附近埋伏了大约10名狙击手，这帮家伙警戒范围大，站位间隔紧密，而且手上的狙击枪威力巨大，建议从外围逐层清理，潜行摸到背后悄悄打晕是最稳妥的解决方法。进入剧院后，持枪抵住塔丽娅的小丑开口索要解毒剂，蝙蝠侠正在纳闷，塔丽娅闪到身后拔出圣剑给小丑来了个透心凉，然后从怀中摸出一支解毒剂。原来是她从小丑女手中夺走了解毒剂，蝙蝠侠正要责怪她辣手滥杀，突然心中一动惊呼不妙，上次他被擒时见过有两个小丑，那么这个……

一声枪响，塔丽娅中弹倒地，真正的小丑冷笑着现身。地上被塔丽娅杀死的假小丑蠕动着站起身来显出巨大形体，原来这家伙的真面目居然是泥面人！

泥面人根本不吃普通攻击，只有连击五键朝它快速投掷冰冻弹才能造成伤害。蝙蝠侠需要躲开它的泥臂延长攻击、贴地扫荡和泥球冲撞。两次击倒泥面人后，小丑引爆炸药，蝙蝠侠坠入地下开始第三阶段战斗。泥滩中会不断刷出小泥人，泥面人本体偶尔也会冒出来发动猛击，蝙蝠侠一边劈砍四周的小泥人，一边抽空向泥面人投掷冰冻弹，将其血槽打空后钻入其体内取得解毒剂。

蝙蝠侠饮下半管解毒剂顺利脱险，小丑多次施展阴谋诡计要致自己于死地，还杀害了爱人塔丽娅，他应该把剩下半管解毒剂留给小丑吗？正在犹豫中的蝙蝠侠突然感到一阵剧痛，原来小丑狗急跳墙拔出小刀刺入他的肩头，那半管解毒剂顿时掉落在地摔得粉碎。小丑以卑劣行径掐断了自己最后的生路，这可真是自掘坟墓，他趴到地上妄图舔食药剂残渣解毒，但为时已晚。

蝙蝠侠叹道：“不管你都做过些什么，我原本仍打算救你的。”

小丑爆发出一阵大笑，在狂笑中停止了呼吸——发作的泰坦病毒结束了他罪恶的生命。目睹多年的老对手撒手人寰，蝙蝠侠心中百感交集，他抱着小丑的尸体走出阿卡姆城，并把尸体交给了闻讯赶到的哥谭市警察……

第十二章 猫女插曲四（Catwoman Episode 4）

猫女趴在电影院对面目睹了蝙蝠侠向警察移交小丑尸体的经过，此处事情已告一段路，她也该离开阿卡姆城了。猫女回到住所被炸弹震晕，醒来打倒一伙暴徒后逼问得知是双面人想谋财害命。愤怒的猫女赶往博物馆寻找双面人报仇。进去消灭沿途暴徒，她还会见到被冰冻人关在玻璃罐里的企鹅人。跑动贴地滑进大厅内遭到大群暴徒围攻，打倒他们后倒贴屋顶爬过水淹的中厅，双面人在北面的军械库中，他的导弹枪火力非常强悍，利用楼梯和柱子避其锋芒游击作战，打倒小兵也能减少双面人的血槽，最后制服双面人夺回失窃财宝的一半。猫女打算搜寻另一半财宝，蝙蝠侠也认为阿卡姆城需要自己主持正义。于是，两位英雄相约在这座邪恶之城中继续战斗。至此游戏主线剧情结束，但玩家仍可操纵蝙蝠侠继续在阿卡姆城内冒险探险，完成各种分支任务或特殊成就。



小丑永垂不朽？



分支任务攻略

暴力行为（Acts of Violence）

开始游戏没多久，在阿卡姆城中飞檐走壁时可听到有人呼救，打开侦测模式搜寻声音来源，打倒匪徒后救出被殴打的政治犯。这个任务会重复多次，随时听到随时救，一直到完成度达到100%才算功德圆满。

AR训练（A.R. Training）

在工业区北面河边高处有醒目的红色蝙蝠印记，上前触碰红色印记会自动开始AR训练任务，空中会出现若干个蓝色光环，玩家必须操纵蝙蝠侠滑翔或俯冲穿过所有光环并安全着陆才算完成训练。开始完成4套AR训练任务后可在指定地点获得管家阿尔弗雷德空投的原形抓钩推进，这是对蝙蝠侠飞索的强化版本，使用F键发射飞索后，连点空格键可使其加力弹射飞出，不再驻足于原先的F点。获得原形抓钩推进后，地图上又会出现另外4个高级AR训练任务点，这些更高难度的动作需熟练掌握原形抓钩推进才能完成。

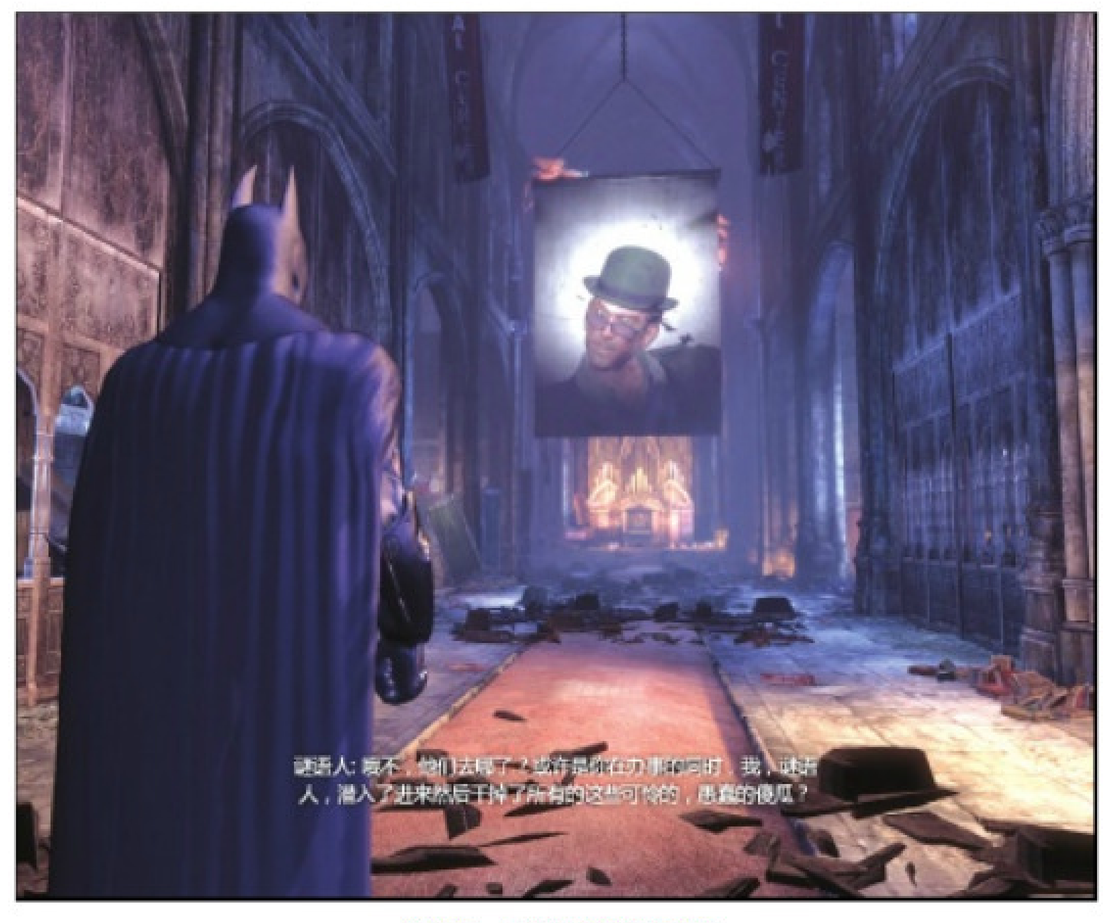
冷血电话杀手（Cold Call Killer）

初期在城中行走时会听到公用电话铃响，画面右侧出现带电话号码的特殊提示，找到铃响电话接听发现是变态杀手扎斯（Zsasz），扎斯扬言要挑战蝙蝠侠，如果不及时接电话他就会杀人。第二次接听铃响电话后，蝙蝠侠的地图会自动扫描刷出所有公用电话及中继站位置。然后开始在限定时间内赶到下一个铃响位置接听电话的游戏，接听电话时一边听扎斯念叨一边开始自动扫描搜索他的位置。先后接听6次电话即可锁定对方藏身位置，找到地方从通风管潜入屋内，击败扎斯救出人质后结束任务。

英格玛之谜（Enigma Conundrum）

初期被小丑注射毒血离开钢铁厂后，攀到高处发现教堂顶部有问号，靠近投掷蝙蝠镖击中问号会收到谜语人的挑战通告。进入教堂得知医护人员被谜语人绑架，投影屏幕上谜语人给出第一个谜语，走过银幕后对教堂

后方的音律管连按两下X键扫描即可破解。谜语人会友情提示第一个人质在法院。离开教堂后会遇到一群暴徒，内中有个浑身发绿光的，他是谜语人的卧底，先收拾其他敌人，最后按鼠标右键审讯他可查问各种收集问号的位置。到法院救出第一名人质后获得通讯频道275/325，在序列解码器中破解频道与谜语人建立联系。从人质手中还会得到一台英格玛密码机，根据谜语人的提问用密码机拼出正确答案，每拼对一次即可获得下一名人质的地图位置。这个任务极其漫长，因为蝙蝠侠需要攒积一定数量的问号才能获得下一个谜题的正确答案，找齐全城400个问号后才可以发现谜语人的藏身地点并将其绳之以法。前后5个谜题的答案依次为SERECT、DARKNESS、PENNY、SHADOW和MIRROR。


谜语人挑战蝙蝠侠

脆弱的同盟（Fragile Alliance）

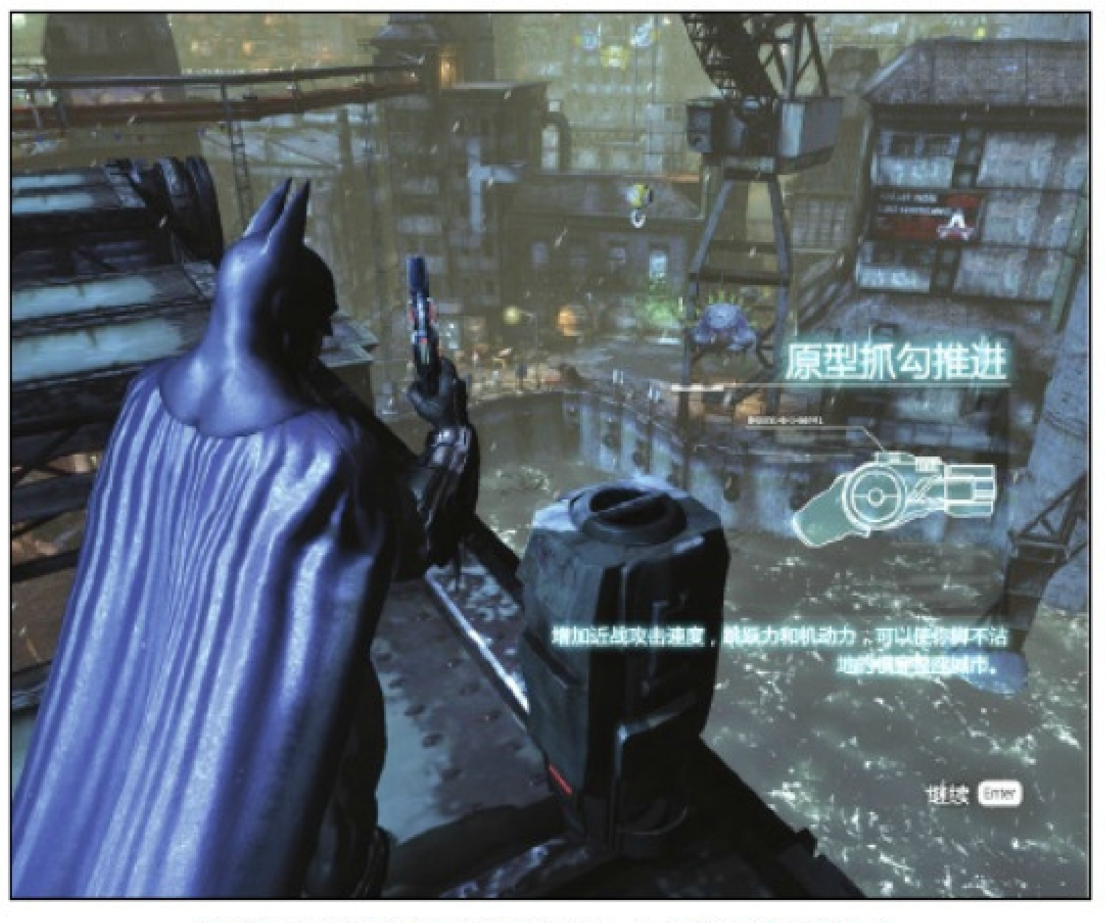
这个任务始于一个求救信号，信号源位于哥谭警局旧址南面大楼，楼顶有克兰克玩具公司的巨型熊偶标志。扫清楼下暴徒后进门见到前作的反派英雄拜恩（Bane），他来找蝙蝠侠想合力摧毁小丑囤积在城中的泰坦毒液储藏罐，每人负责解决6个，打开地图可以看到蝙蝠侠要摧毁的6个毒液罐的位置。第一个毒罐在钢铁厂左侧，很容易找到；第二个在博物馆对面的地铁入口，周围有许多持枪暴徒需先行清理；第三个在地铁隧道里，主线任务中摧毁企鹅人的干扰塔时可顺带解决；第四个罐子在博物馆深处的作战室中可找到；第五个在主线剧情经过奇迹之城时可找到；第六个在最后进入小丑的钢铁厂时可以找到。由此可见，这个分支任务只能伴随主线剧情发展才可逐步完成。喷涂炸药凝胶摧毁所有泰坦毒液罐后，返回克兰克玩具公司与拜恩合力打败冲进来的警卫，接下来拜恩突然变脸，原来这厮的真正意图是想独占所有毒液罐。最终蝙蝠侠将拜恩关入囚笼中，摧毁附近残余的泰坦毒液罐后结束任务。



前作中的拜恩再度出现

冰之心（Heart of Ice）

在哥谭警局旧址中击败翻脸变卦的冷冻人后，他会请求蝙蝠侠帮助救出自己的妻子诺拉。查看地图发现诺拉的囚禁地点在工业区右侧的5B仓库，小丑的乐园标志右侧有座双门建筑，打开侦测模式可轻松找到它。上前敲门，打开窥视孔的暴徒竟然拒绝放蝙蝠侠入内，绕到另一侧靠水的地方用侦测模式找到墙壁薄弱处，利用冷冻人给的冰冻弹在水面制造冰筏，使用蝙蝠爪钩住铁环将自己摆渡过去。喷涂炸药凝胶破墙而入，沿着通风管道和地沟前进，沿途恶战多场消灭所有敌人，最后找到冰柜中冻结的诺拉。返回哥谭警局试验室向冷冻人复命即可完成这个任务，但警局入口会有变动，需仔细寻找才能进入试验室找到冷冻人。



获得原型抓钩推进后可大幅提升飞跃能力

热与冷（Hot and Cold）

主线剧情中救出女记者再次潜入钢铁厂后遇到被五花大绑的小丑女，撕开她嘴上的封口胶，听她咒骂中提到小丑偷了冷冻人的某种装备藏在钢铁厂锅炉房。进钢铁厂到与锤先生战斗的地方，侦测模式下用电磁脉冲发射器打开另一扇门，进去后破解激活升降电梯，开动电梯后从缝隙中跳下来到锅炉房，消灭所有敌人找到失窃的集束冰冻弹。有这件大杀器后，混战群殴时不用再担心敌人太多，一发扔出去冻住一大片。

身份盗窃（Identity Theft）

主线剧情中，在地铁隧道摧毁企鹅人的第三座干扰塔后，在地图出口东面的巷子里可以找到一具毁容的尸体，打开侦测模式扫描尸体发现脸皮被剥走，看来有变态要窃取他人身份。扫描尸体旁的血渍后沿着血渍一直追下去找到一名目击证人，交谈得知抛尸的凶手长得居然酷似布鲁斯·韦恩。完成博物馆主线任务后，在所罗门法院右下角的巷子里又发现一具剥脸尸体，扫描尸体旁的手术刀获得未知指纹，上传数据进行技术辨识后

得知，指纹的主人居然是自己！主线剧情发展到后期，在公园街的小巷里找到第三具剥脸尸体，扫描尸体以及尸体左脚旁的证物，沿着地上的漂白剂痕迹找到一名红衣暴徒，审问后获得凶手巢穴位置。赶到法院右上角民居内发现人去屋空，正在倾听凶手留下的录音突然被落下的铁栅栏门锁住，栅栏后出现的凶手解开脸上绷带露出和布鲁斯·韦恩一样的面容，他自称杀了6人才做成这张新面皮，这家伙扬言要报复布鲁斯·韦恩，说完便逃之夭夭。蝙蝠侠破解屋中控制器后打开铁栅栏门，通过数据对比他发现凶手是自己童年的好友，医术高明的外科医生托马斯·艾略特（Thomas Elliot）。

偏远隐蔽所（Remote Hideaway）

经过博物馆一战击败企鹅人并找到所有卧底警员后，蝙蝠侠会收到卧底警员们从博物馆打来的电话，他们自称有件好东西要送给蝙蝠侠。赶往博物馆，从地图上标出的后门直接进入冰冻长廊，消灭所有敌人后敲门见到琼斯警官并获得地雷遥控引爆器，这东西可用来远程引爆地雷。

冷枪（Shot in the Dark）

主线剧情中蝙蝠侠染毒离开钢铁厂后会收到一个求救信号，信号源位于工业区北面的大桥旁，到地方发现一位求救的政治犯，他正要吐露雨果博士的阴谋，却被一发子弹夺走性命。打开侦测模式扫描死者身后排气管上的弹痕获得弹道轨迹，沿着弹道线追过去，在铁丝网笼中仔细搜寻可发现一枚弹壳，扫描后判断为著名狙击杀手——死亡之枪所用的弹药。接下来要等到游戏后期，经过所罗门法院附近会听到枪响。查看地图，在桥上找到二次枪案现场，绕着受害者尸体多走几圈直到蝙蝠侠开口说话。打开侦测模式扫描广告灯柱，获取弹道轨迹后在东南方的屋顶护栏上找到一个三脚架，扫描它获得更多线索。主线剧情通关后，到法院右下角进入公园街时再次听到枪响，死者倒毙于飞车残骸和栅栏门之间，清理周围暴徒后扫描栅栏门上的弹痕，根据弹道线找到一扇卷帘门，子弹在卷帘门处反弹，扫描得到新弹道，最终找到死亡之枪的射击位置，扫描积雪融化显示的凶手身体轮廓。根据地图上的3处窝点显示搜寻死亡之枪踪迹，在哥谭警局旧址北面的大楼顶打开格栅口可找到一只PDA，使用序列解码器破解后找到死亡之枪的藏身点并发现他的下一个目标是狱友杰克·莱德，在限定时间内赶到地图上的指定地点。与死亡之枪的决战有点难度，记住他是个神枪手，因此一定不能正面冲锋，利用掩蔽物和地沟隐蔽靠近后发动贴身搏斗，最终击败这位臭名昭著的狙击杀手。

茶话会（The Tea Party）

这个分支任务开始时没有明显提示，蝙蝠侠会收到管家阿尔弗雷德通知，说刚给他空投了一份解药，去指定地点拿到解药后给自己注射立即陷入昏迷，显然这又是一个圈套。醒来后蝙蝠侠发现自己坐在茶桌边，周围全是带着兔子面具的暴徒，首座上坐着的居然是大名鼎鼎的疯帽客，等他啰嗦完了开始战斗。



神秘蒙面客要传递未来预言

在怀表形状的悬空台上迎击多波敌人，反复4次击败疯帽客后回到茶桌旁将这家伙逮捕归案。

暗夜守望者（Watcher in the Wings）

在阿卡姆城中飞檐走壁时偶尔会看见一位神秘的蒙面人，上前交谈他会抛出烟雾弹消失，打开侦测模式扫描此人脚下的奇怪标志，连续4次扫描后，在地图界面进行图层匹配可找到这位蒙面人的真正位置。到教堂后墙有扫描图印记处，蒙面人出现向蝙蝠侠传递了一个预言，说完话这哥们再度烟雾遁走，蝙蝠侠辨识出这位蒙面人的真名叫阿兹瑞尔（Azrael）。与阿兹瑞尔的前期几次见面时，可向他投掷蝙蝠镖达成某项成就。



差别与差距

浅谈国内外RPG的差异之处

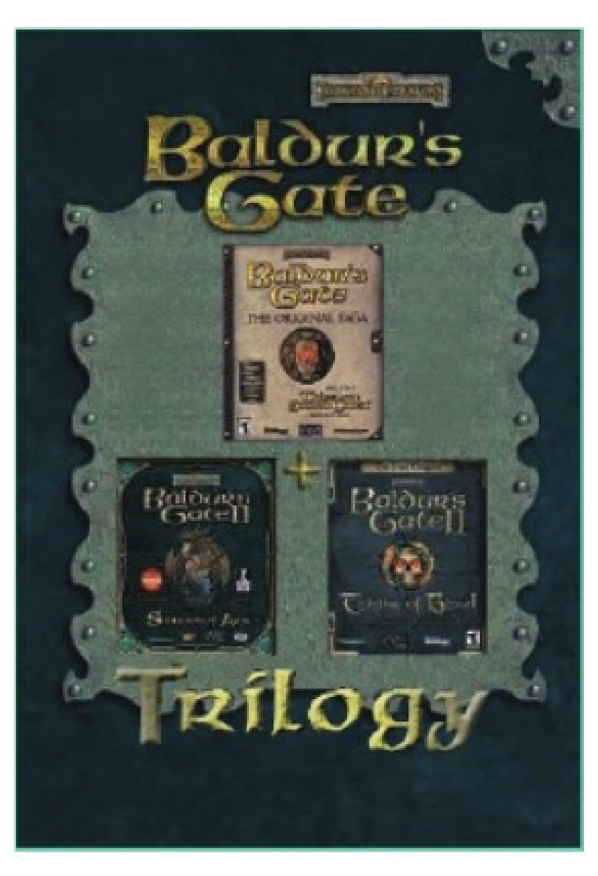
四川 指间世界

上帝说：要有光，于是世界便有了光；外国人说：要有RPG，于是世界便有了RPG；中国人说：要有武侠RPG，于是世界便有了武侠RPG。中国的RPG发展了数十载，也逐渐形成了自己的特色，但随着中国单机游戏业的衰落，也逐渐从人们的视线中淡出，直至近两年的《古剑奇谭》与《仙剑奇侠传五》，才让玩家看到了复苏的迹象。那么，国产RPG究竟和国外发展蒸蒸日上的游戏产业究竟有哪些不同呢？下面我们就几方面来进行探讨。

国内外RPG的起源与发展

当今的游戏世界，虽然已经迈入了网络游戏时代，但是在网络游戏中，占多数位置的是MMORPG，而且制作RPG游戏的公司也如雨后春笋般冒出。那么，究竟什么是RPG呢？

RPG（Role Play Games），中文意思就是角色扮演游戏。作为玩家，他必须扮演游戏中的一个角色，这个角色是游戏中的一个人物，这个人物必须在游戏所有的环境下有一定的行为准则和行事方式。





左图：《博德之门》系列不愧是囊括了E3的所有RPG奖项的作品

右图：大名鼎鼎的“龙与地下城”，相信喜欢国外RPG的玩家肯定都玩过，目前最新作为《匕首谷》



脱胎于金庸的小说，较大的自由度及可玩性，获得了众多玩家的青睐

最早的RPG是欧洲的桌上RPG游戏（大名鼎鼎的龙与地下城规则便是其中一例，以下简称D&D），然后发展为欧美的奇幻RPG，再然后发展出日式RPG，最后到了中国便出现了中国特色的RPG。在这个环境下，你可以看到各个种族、各个职业以及各个阵营。它们互相牵制，却又互相影响，可以说达到了一个完美的平衡状态，目前该规则还在不断进步和发展以达到更完美的境地。而世界上最早的一部真正意义上的RPG游戏也是基于D&D规则诞生的，那就是世界三大RPG之一的Ultima(创世纪)。从此RPG游戏开始大行其道，受到广大玩家的追捧。之后基于D&D规则的经典游戏不断诞生，从著名的Ultima系列，到《魔法门》系列，到后来的囊括E3游戏所有RPG奖项的《博德之门》系列，无一不是D&D或者AD&D（高级龙与地下城规则）规则下的精品，可以说D&D规则是早期RPG游戏的灵魂。

早期的国产游戏大多数为台湾省制作。早在上世纪80年代，在欧美电脑游戏和日本电视游戏的冲击下，台湾省的游戏产业进入了发展时期。1984年4月由第三波创办“金软件排行榜”，以优厚的奖金鼓励国人自制游戏，催生了中文原创游戏从无到有的过程，同时更为早期国产游戏培养了大批的优秀人才。早期的三大公司——精讯科技、大宇资讯、智冠科技便是在这个时候成立并且发展起来。在经过一段时间的代理国外游戏之后，3家公司纷纷动起了原创游戏的念头，自然便会想到开发武侠RPG这条路上。1989年至1990年，精讯发行《侠客英雄传》、大宇发行《轩辕剑》、智冠发行《神州八剑》3款最早的武侠RPG。由于年代久远，无法区分具体哪一款是“中国第一款”，便将它们并列吧。

国内外RPG制作理念的不同，使得两种RPG的发展方向也出现了很大的差异。国外RPG的制作朝着多元化发展，各种题材与类型层出不穷，于是欧美便诞生了诸如《暗黑破坏神》《上古卷轴》《辐射》系列等经典的RPG作品，日式RPG也有《最终幻想》《英雄传说》《勇者斗恶龙》系列。那么国产游戏呢？国产游戏由于与国外的各种文化差异，在武侠仙侠方面涉猎最广，如早期的国产三剑、《金庸群侠传》就是该方面杰出的代表作，也引起一时轰动，那么是什么导致国内外RPG走向今天两种不同的结局呢？

国内外RPG的内容差异

制作风格：游戏制作的风格也与制作的国家有关。其中欧美风格的RPG游戏和日式风格的RPG游戏，差别较为明显。日式风格的RPG游戏或称东方风格的RPG游戏（包含国产游戏）凸显的是剧情。在一个游戏描绘的世界观之下，带你展开一次奇妙的路程，让你领略的是故事情节的扣人心弦。而欧美RPG则更注重自由度。以较早的游戏《上古卷轴Ⅳ》为例，在游戏描绘的世界观之下，你可以选择加入几十个公会，并完成他们的任务。累了你可以到酒馆里喝杯酒，和NPC聊聊天，可以到国家图书馆去看看书。如果觉得不够刺激，也可以到岛屿上去探险。这种高自由度的欧美风格游戏同样具有很大吸引力，也是日式游戏不具备的。

剧情及角色塑造：近几年的欧美大作如《龙腾世纪》《质量效应》，虽然在一定方面注重了剧情，但在整体上还要弱于日式及国产游戏，从游戏的进行方式及对话便不难看出。但日式风格与国产风格亦有着很大的区别，日式RPG剧情偏重于角色的塑造，在人设上多为唯美。其中被称为史诗般巨著的《最终幻想Ⅵ》便是在角色刻画上最为出神入化的一作。游戏中几乎每个角色都会给玩家留下非常深刻的印象，游戏中更善用各种细微的小动作来体现角色的思想和性格。而国产RPG走的大多数是武侠仙侠一类的世界观，更注重于整体的把握，例如《轩辕剑》系列厚重的历史感，《仙剑奇侠传》系列的儿女情长。不管怎么说，正是因为各种差异的存在，才会有今天不同的格局。

画面：很多人在选择游戏的时候都会以看到的画面作为选择的第一标准，画面的好坏往往影响着人们对某款游戏的第一印象。比如前几年主流的Unreal3引擎，制作了《质量效应》等





左图：《轩辕剑》系列一直传承使用的镜中世界也极大的丰富了游戏玩法，玩家可在其中炼妖，锻造兵器，甚至抓些妖怪当宠物……

右图：《仙剑奇侠传三》的战斗系统也是“仙剑”系列中最成功的

游戏，近年基于Unreal3制作的网游也是频繁出现。再者就是诸如CryEngine 3、Gamebryo之类的引擎。说起Gamebryo这款引擎，也是制作了许多国际大作，《辐射——新维加斯》《上古卷轴Ⅳ》，而2010年暑期档发售的国产RPG《古剑奇谭》也是基于此款引擎。就笔者本人而言，使用这款引擎制作的《古剑奇谭》画面算得上是当今画面最好的国产单机，但可能由于制作方烛龙刚使用此款引擎，对其还不熟悉，所以对此款引擎的其他功能还有待发掘，优化完全还可以做得更好。当然，在最新发售的第二结局补丁包中，制作组对硬件做了优化，使得画面表现力又好了许多。最近烛龙又表示在"古剑2"中会使用新的引擎，理由是对现有的引擎不满意，还无法制作出理想的画面。相比于姚仙所说的"仙剑5"卖到150万套就换Unreal3来说，烛龙就大方多了。当然，国外的游戏大作画面读者都是有目共睹的，笔者也就不再赘述。

之所以有这样的情况存在，一方面与我国的技术水平有关，目前的国产引擎还无法达到国外优秀引擎的水准，另一方面，也与我国游戏制作者自身经验和能力的不足、资金的不足、环境条件差和市场的限制有关。试问，在国内这种商业环境下制作出的游戏，又怎能比得上国外公司砸几千万美元耗费无数精力精雕细琢出的大作？而使用国外引擎，又因为昂贵的引擎版权费及对引擎使用的生涩，不能将其"本土化"，导致制作出来的游戏画面远远比不上用同款引擎制作的国外游戏，这也是国产游戏的一大弊病。

不过话说回来，画面质量并不能决定一款游戏的成败。就拿《零之轨迹》来说吧。《零之轨迹》的画面继承和"轨迹"系列的卡通化画面，2D角色＋3D背景的组合，虽说画面停留在几年前的水平，但细腻柔和的印象一定会让玩家抛掉过时画面的想法来愉悦地进行游戏，并且画面过渡自然，不会像有些游戏人物动作死板突兀。体验过"轨迹"系列的玩家都知道，Falcom是在真正用心制作，从很多游戏的细节方面都能看出，并不像有些游戏制作商草草制作完成就开卖圈钱。所以说，一款真正能获得玩家认可的游戏有着多方面的原因，画面并不能决定一切。

战斗与音乐：相比之下，国外游戏在战斗方面大多采用即时制，而国内游戏到至今的主流仍然是回合制。这不仅是技术上的差距，同时也是国内外对RPG解读的差距。回合战斗方式的游戏我们可将其归纳为策略类，又因其为角色扮演的游戏，我们统称为角色扮演策略游戏。而即时战斗表现方式的游戏我们将其归纳为动作类，同理，我们将即时制统称为角色扮演动作游戏。刚发售不久的《仙剑奇侠传五》采用的就是回合制，而《古剑奇谭》采用的是半即时回合制，其实相比之下，

左上图：《英雄传说——零之轨迹》细腻的画面体现出了制作组的诚心

左下图：《龙腾世纪2》的画面当属一流RPG水准

右上图：基于"虚幻3"引擎制作的《质量效应》，在当时看画面是很不错的

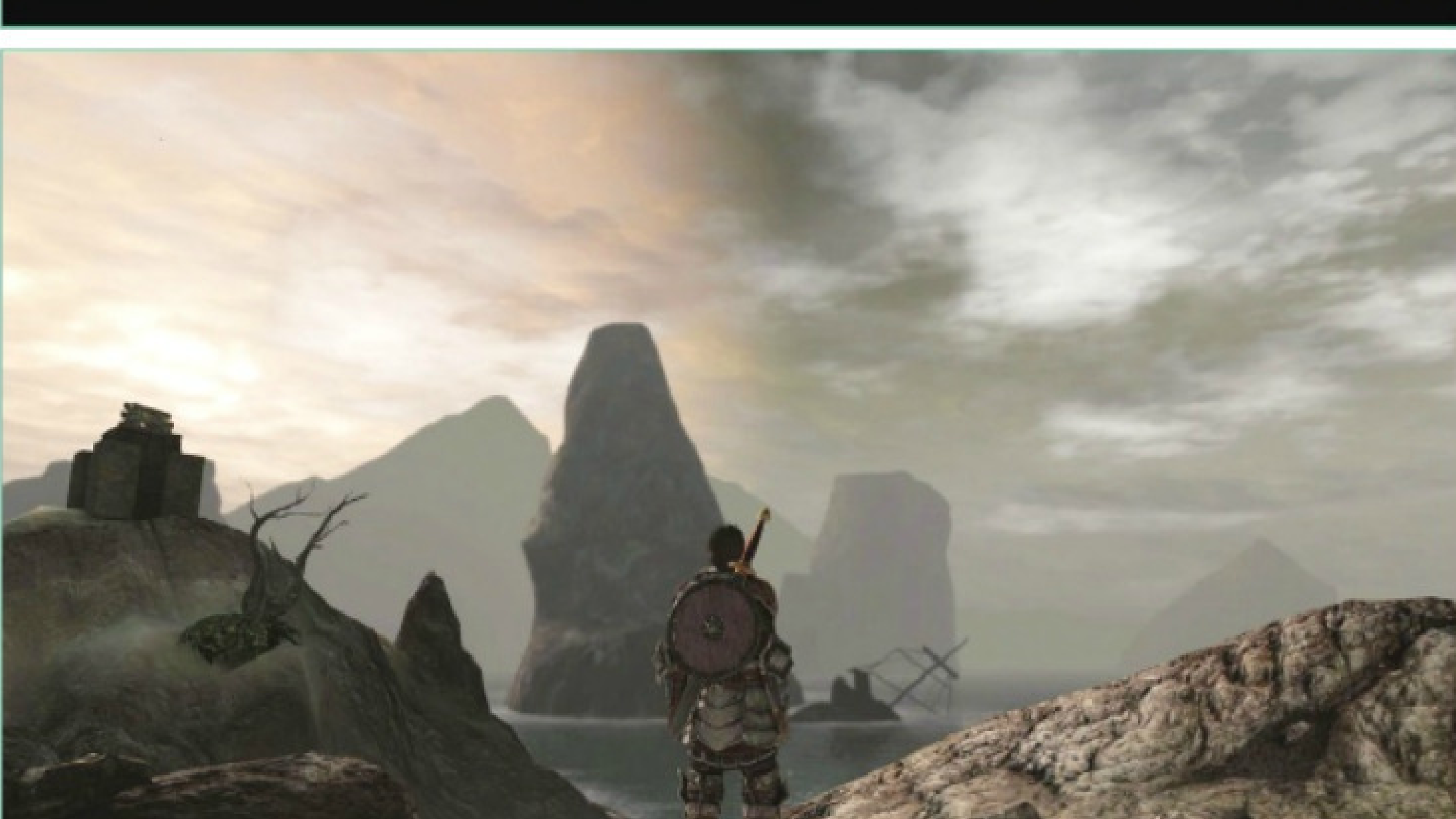
右中图："古剑"在一周年之际发布了第二结局，给等了一年的玩家一个交代

右下图：《仙剑奇侠传三》的多结局使得游戏有了更大的可玩性












云之遥的支线任务结局极大的丰富了剧情，也使得玩家更乐意去花时间做支线任务



差别都不是很大。如果说真的是国人都不喜欢即时制，那么以"暗黑"和WoW为范本的众多国外网游又是如何吸引了众多玩家投身其中呢？好消息是，在2010年8月上《大众软件》报道的《即时战斗！——初探《古剑奇谭二》的全新征程》里，让读者看到了国产单机游戏的一丝改良与创新，这也许是国产游戏战斗方面转型的一个开端。

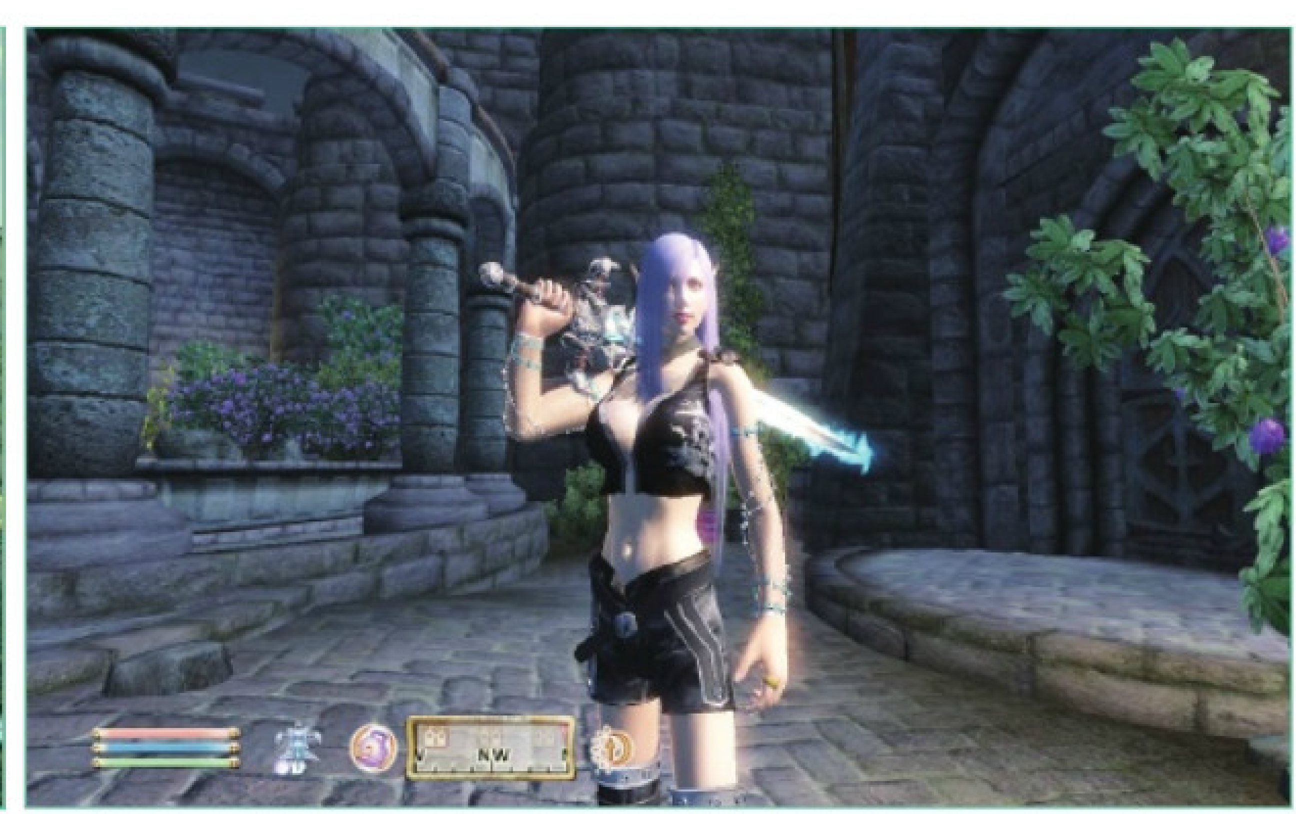
那么较之传统的回合制游戏，即时战斗游戏的优势在哪呢？首先，它能更好地让玩家融入到景致中，而且快节奏的即时打击更能让玩家适应。再加上不同的战斗模式和类型，PvE和PvP之间的差距让整个游戏层次分明。DPS（输出单位）、治疗、MT（承受攻击的单位）的搭配方式也能让玩家大呼过瘾，况且还是在那些美轮美奂的游戏场景之中。当然，在战斗中的打击感与爽快的手感也是很重要的一环，这与游戏的节奏、音效、画面表现力、背景音乐及引擎的效能方面都有关，由于篇幅有限，就不再多说。

再来说说游戏的音乐，对于国产RPG而言，音乐是游戏的灵魂，在合适的场景、剧情中配上合适的音乐，会让玩家对游戏更有代入感，更好地感受剧情，而国内的游戏音乐更多的是采用一些民族古典乐器相互配合来表达。欧美RPG更多的是与场景与战斗相配合，所以较多采用金属质感、快节奏的音乐来表达城市的喧闹和激烈的战斗。

可玩性：对于国产RPG来说，可玩性就是一个软肋了。而国外游戏可玩性大大强于国产，就拿联机部分来说，当一款游戏的单人模式能让你玩到大呼过瘾的时候，你势必会想和朋友一起试用效果。可事实上，国产这类只做单人模式的游戏向来是没有能让玩家大呼过瘾的作品。除了个别游戏之外，似乎都不能和朋友们共同娱乐。但游戏作为一种消遣娱乐，当然应该独乐乐不如众乐乐。或者，每一款游戏在开发进行人设的时候，就应该学习一下《生存之旅》系列，将余下3个AI控制的单位可随时转变为受玩家控制的角色。这类游戏最吸引人的当然不是情节了，而是一起娱乐的模式和那刺激的场面。情节作为一种优势，如果能融入到这种模式之中，那么这游戏肯定能被广大玩家接受。试想一下，如果《仙剑奇侠传》能以即时战斗的方式来表现，再加上最初给予的几个单位，然后进行一系列的剧情，也许我们可以抛弃固有的铁三角（即MT、DPS、治疗）的模式，推出一种新颖的玩法。当玩家想要加入其中的时候，那些受AI控制的单位可立刻转变为玩家控制的角色。这样的一款游戏，你是否会选择去接受呢？

在对游戏的任务及支线乃至结局的规划上各有千秋，国产游戏只有在《仙





《辐射——新维加斯》《上古卷轴IV——湮没》同样的Gamebryo引擎，不知道那一款对引擎运用得更好呢？

剑奇侠传三》及其外传和少数作品中有着多结局，而国外游戏一般都至少有两个结局。不过国产游戏也制作出了一系列支线任务以丰富剧情，如《云之遥》就有对支线人物设计的结局以丰富人物的情感，《古剑奇谭》也推出了成就系统和二周目模式，后来学习国外的营销模式陆续推出后续DLC来丰富人物及剧情，从而使可玩性得到提升。最近发售的《桃花幻梦》的第二结局，加入了更多的挑战内容及支线任务，使得玩家在进行二周目甚至三周目时仍有新鲜感可寻。而国外游戏大多都在剧情对话及支线任务中有不同的对话选项来引导玩家走向一个结局，甚至在选择游戏所扮演的角色及培养角色的过程中也决定了主角最终的阵营及结局的走向，这也是国产游戏所不具备的。

在国产的RPG游戏中，文化表现大于技术展示，剧情远重于战斗，换句话说，就是软的方面强，而作为游戏的单纯对抗性不强。文化是一种“壁垒”，一方面，它有效区分了日式及欧美游戏，另一方面，因为文化痕迹太重，如果剥离了文化，那么游戏的乐趣就所剩无几了，更明显的是国产游戏的文化表现都是内敛的，欧美人恐怕没法看懂，因此国产游戏的出口潜力很小。

但是作为RPG游戏来说，文化本来就是非常重要甚至是根本性的一环，没有文化背景支撑，RPG光凭战斗“有趣、爽快”是不能与动作游戏、策略游戏相媲美的。文化壁垒在每个国家都存在，美国的主流文化是什么显而易见，那些电影大片再明白不过了。日本游戏在各国都不乏铁杆，但是归根到底，占据主流欧美奇幻和漫画的地位其实根本就没被动摇过，欧美玩家玩日本RPG，多少带有文化猎奇的成分，日本游戏为迎合欧美市场，也常常改变了原有纯日式风格。

文化差异的影响：早期的大宇双剑塑造了国产单机市场，其效应是两方面的，一方面隔开了外国游戏，另一方面它对以后国产游戏的开发起到了潜在的导向作用。第一，因为国产游戏消费市场不大，“文化游戏”兴起之后，那种技术性要求严格的游戏（如策略、动作游戏）就渐渐失去了市场，因为其一方面难以与国外竞争，另一方面在国货中也不受重视。第二，即使是武侠RPG，日式的回合制占据主流之后，对后来偏美式的国产ARPG也起了明显的阻碍作用，对于受欧美影响很大的大陆游戏产业，其初生就很艰难，因为不仅受到国外游戏的挑战，而且同样受到市场的先行者——台湾省游戏公司的竞争。所以，目前国内单机业随着《古剑奇谭》及《仙剑奇侠传五》的大卖有了些许复苏，从根本上玩家是应该给予肯定的。

国产RPG不停的脚步

国产RPG给我们带来的，不仅是一个游戏的乐趣，更是一段时光，一段回忆，一个文化的回音。而因为那些游戏，《仙剑奇侠传》《轩辕剑》《金庸群侠传》《月影传说》……我们又多了多少共同的话题与欢乐，甚至在世界游戏玩家面前，可以为自己是一个看得懂中文的中国人而感到何其幸运！

也许是市场的冷淡，也许是玩家的厌倦，也许是游戏制作者的创意匮乏……当国产RPG渐渐的被日本与欧美的新游戏浪潮淹没时，有人说，国产RPG已经过时了，没必要再延续了。但是，就在几年前“仙剑”电视剧的消息爆出时，所有人都激动起来，或贬或褒无所谓，有一点可以肯定，国产RPG在玩家心中并没有失去信心。

虽然国产游戏与国外游戏因为各种不同的差异而走上了一条截然不同的道路，甚至在前几年一度萎靡不振，但从最近两年的形势来看，国产RPG还是值得很多人关注的。但值得注意的一点是，国产游戏不能抱着原来所拥有的玩家群体及一成不变的游戏世界观，固步自封，而应该在有着稳定收益的基础上，学会创新与改进，创造出富有中国特色且能够走出国门的优秀游戏作品，这才是游戏厂商所应该考虑的。而国产单机的粉丝们也不应该因为喜爱某款游戏而忽视了游戏的缺点，该指出的不足之处还是应该指出并让厂商了解，让他们能够加以改进，而不是分成各派在论坛及游戏网站上互相攻击，这并不是一个国产单机爱好者所想看到的。国产游戏还需要学习很多，还需要经历更多的挫折与磨练，但只要有着玩家群体理性的支持，制作方与投资方的诚意，政府对中国游戏产业的大力扶持，相信国产游戏还是有真正走出国门的那一天。





《仙剑奇侠传》电视剧、《仙剑奇侠传三》电视剧：电视剧的陆续上映使得玩家的激情再度燃起，也使得众多新生代接触到了玩家心中的经典。电视剧剧情雷人与否无所谓，重要的是国产单机还是有人记得并能传承下去的，这就足够了

玩家的报复

——世界探索类游戏与玩家的自由权利



■北京 大猫咪F

游戏设计顾问Ernest W Adams在《游戏设计师不可回避的两个首要问题》一文中说，“制作电脑游戏是为了实现观众的梦想”“交互行为是所有电脑游戏存在的理由”。所以，所有游戏设计师在设计游戏的时候都应该问自己两个问题：“我想要实现什么梦想？”以及“玩家想要做什么？”

我要有梦想

问得好。观众永远只关心作品和自己相关的部分。一切广义含义上的艺术作品其实都在通过不同方式折射观众的自我，实现他们的梦想，否则就会因为缺乏受众而无法在时间的长河中存留下去。在这一点上，电影和动画并不因为是图像媒介就比文字媒介占据更多优势，因为它们体现出的图像很多时候限制了文字能够引起的无穷想象。不过游戏由于具有互动的成分和空间创造的性质，在吸引观众方面是具有先天优势的。

无论是读书时的文字媒介还是看电影时的图像媒介，在讲故事时都有自己的主人公，主人公有一条不可改变、不可逆转的命运线，观众只能通过幻想来进行时空置换，将自己的梦想改头换面后置换到主人公的身上，或者将主人公的一部分经历同自己的生活相连。这不仅需要对文本、图像、各种隐性线索的卓越理解，更需要极佳的联想能力、想象力与创造力，才能够把握住作品中的空间，进行具有自我色彩的发挥。这种对能力的高要求成为一种门槛，大多数达不到这种标准的受众为了将故事与自我相连，就会对作品进行狭隘化、庸俗化的认识，有时甚至会改变整个社会对作品的认识。比如网络流行的穿越文学，



地图的大小是影响玩家探索范围的第一要素



穿越，英文貌似叫“Time-Travel”，但这个翻译似乎稍嫌不给力

这本是对历史进行人类学体验的有效研究方式，但是由于受众理解力和兴趣的限制，沦为了二流爱情小说和搞基文学的战场。电影方面，“哈利波特”系列从第一部的世界探险，到最后一部，几乎成为寻宝电影的囿于狭隘故事线的我找我哭我打架，同样经历了这种狭隘化、庸俗化的过程。这种对作品本质精神的歪曲可以视作是观众的反抗和报复：作品限制了观众在阅读或者观看过程中自由发挥的余地，观众就索性无视作品的本质特性，在使用作品中原始素材方面东拼西凑来体现创造性，同人小说就是这方面的一个典型例证。

我要更自由

电脑游戏的魅力以至于魔力就在于，它能够创造一个空间（用另外一种说法，一个世界），以互动的方式来实现人们的梦想。游戏，特别是“上古卷轴”和“博德之门”这类世界探索类的游戏，则能够建设性地引导观众（玩家）对个人梦想的追求。这里所说的世界探索类游戏是一种广义说法，横跨PC和主机平台、单机和网游阵营，既包括单机的沙盘游戏（比如GTA、《上古卷轴》）、主题独特的探索游戏（比如Braid、Limbo）、世界观完整的AVG和RPG（比如《空之轨迹》系列、《怪物猎人》系列、《塞尔达传说》等等），也包括网络游戏中的《魔兽世界》和“剑网3”等世界观建设比较严谨，玩家在活动中也有选择自由的MMORPG。这类游戏通过提供活动空间（游戏世界）和规则（游戏主线），将扮演自我和在游戏框架下选择梦想实现方式的权利下放给玩家，玩家通过游戏设备，经过简单的按键或者动手操作，就能够控制自己在游戏中的替身在肉眼可观察的情况下完成自己的梦想，大大降低了通过游戏平台追梦的门槛，玩家可以将创造力应用于如何利用现有规则来追梦上，对原著的报复性行为就大大降低了。比如，一个玩家在“魔兽”中，可以选择休闲路线，每天钓鱼采药做裁缝；喜欢剧情的可以走任务路线来体验游戏世界的脉搏；喜欢装备的可以每天下副本；追求世界第一的可以在战场叱咤风云；热爱战争的则可以组织同阵营军队攻占对方阵营的主城，等等。虽然所有人使用的职业和技能来自于同一个系统，但进行角色扮演的方式和游戏体验的内容是由玩家的主观意愿和操作水准决定的。这也体现了世界探索类游戏的一个特点，就是大家玩的是一个游戏，又不是一个游戏。游戏体验是玩家主观意愿和游戏客观环境结合的产物，可能性无穷大。这类游戏的系统也是支持这种多样性的，比如“魔兽”的上述几种行为模式在游戏中都会以经验、装备、成就、声望的形式，得到来自于游戏系统的奖励。在这种给予玩家自由度的游戏背景下，玩家即使对游戏内部的平衡性有怨言，也不会对游戏世界的基础提出质疑。比如即便玩家会对法师职业一直以来的优势提出质疑，也不会像对待穿越文学一样，将这个艾泽拉斯世界一切生物的目的视为追求爱情。

在玩家探索规则以追梦的过程中，也会对允许他/她实现自我的游戏世界具有一定黏性。换言之，这类游戏为玩家圆了梦，也能为设计者赚来钱。拥有完善世界观，同时许可玩家行动自由的游戏（比如上面列举的那些），都是脍炙人口的名作，大多叫好又叫座，销量与赞誉齐飞，恐怕并非偶然。

即便如此，如何把握下放给玩家的自由权利的度，是设计者必须面临的一道难题。虽然作为一种媒介形式，游戏在玩家的自我表现和心理满足方面比电影和书籍有优势，但是它也同样存在对玩家行为的调整和回馈。书籍出续集的时候，作者会根据读者对前一本书的反应做出修正。电影亦然，游戏更不能免俗，而且游戏调整和回馈的方式和力度都比前两者更多：背景设定、DLC、资料片、续集……这些回馈在很多时候会改变游戏自身的走向，使得书籍、电影中“观众的报复”成为现实。国产游戏“仙剑”在一代的时候曾是一个具有世界探索特点的游戏（比如采用不同攻击方式能够取得不同的能力加值，塑造出战斗方面独一无二的人物，以及一些可以帮助玩家理解“仙剑”世界的背景介绍、分支任务和独特的NPC），但是经历了过渡性的二代、主打现代时尚感情戏的三代之后，其系列特点开始向着爱情内核前进，并且由于“仙剑”的影响力，影响了整个中国国产游戏RPG的走向。另一曾经主打历史感的《轩辕剑》系列最新作、炙手可热的《古剑奇谭》和“仙剑”系列自己最新的五代，统统都是世界探索类游戏的反面：以感情为核心的游戏主线一条到底，玩家选择和扮演自我的可能性缺失，互动性的缺乏使得这些最新作成为具有互动性的电影，而系列的内核也迅速向着狭隘化庸俗化的方向滑落。在玩家不想报复的情况下重现玩家的报复，这是国产游戏的悲哀，也是值得设计者深思的教训。

随着手机等便携平台，社交游戏和体感游戏的崛起，游戏越来越呈现出个性化、与玩家真实身份及社交圈相联系的特点，而这些特点导向的未来，必然是玩家自由权利的进一步强化。玩家将越来越追寻能够将现实世界中没能展现出的自我，没能完成的梦想实现的游戏。世界探索类游戏，或者具有世界探索特点的游戏，在游戏界塑造了辉煌的过去与现在，也即将成为游戏界的未来。P



左图：《魔兽世界》里，每个玩家都可以自得其乐地生活着，战斗不一定是第一位的



右图：“仙剑”代表着中国武侠游戏，但它的自由度已经越来越低

寂寞中的激情

5款类DotA网游横向简评



■ 内蒙古 莽月飘零

“寂寞的男人玩DotA，空虚的女人穿丝袜”，这是个调侃网络时代人们孤独社交现象的句子，不管是否寂寞空虚，DotA对男人的作用就像丝袜对女人一样，就足见它现在有多流行和热门了。显然丝袜不在游戏杂志的讨论范围，那么我们就来说说这个脱胎于即时战略游戏自定义地图的DotA。



纽沃斯英雄

目前全球范围内最风光的DOTA网游，注册用户超过了200万，已经成为ESL的电竞项目，并有可能在近期成为WCG比赛项目之一…[详细]

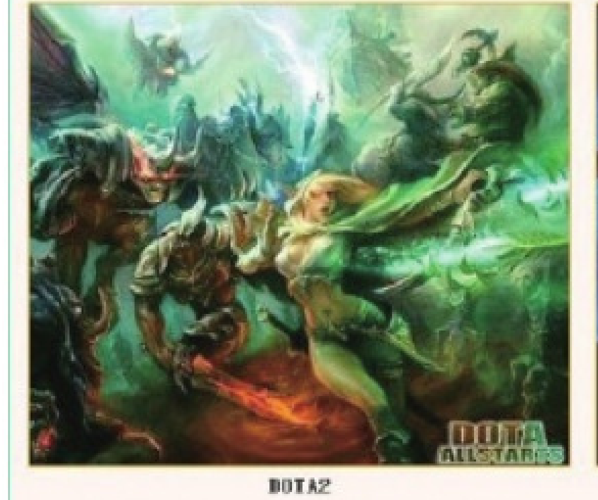
英雄联盟

《英雄联盟》的开发成员中有很大一部分人来自DOTA ALLSTARS地图的制作团队，总的来说，这是一款比较适合DOTA新人玩家和休闲对战爱好者的游戏…[详细]



LOCO

《LOCO》是Danal娱乐公司开发的大型混合战略动作游戏，凭借华丽的技能和出色的光影、粒子效果，要是有人说其没有什么发展前景又有几人会信？…[详细]



DOTA2

从某种意义上来说，DOTA2是现有DOTA的技术升级版，但随着市场的变化和玩家兴趣点的不断迁移，DOTA2能否取得当年DOTA的辉煌战绩，还值得商榷…[详细]



星际2DOTA

与大家熟知的《魔兽争霸3》DOTA类似，基于《星际争霸2》的暴雪DOTA也将会是一个基于英雄对战的5v5竞技场，而这款游戏的前景却是目前最扑朔迷离的…[详细]



血族英雄

游戏中，玩家要做的唯一的事就是消灭对手。这样的设置看似简单，却也使玩家有更多的时间专注于喜欢的事。相信这款游戏会在2011年受到玩家的追捧…[详细]

国外DotA网游百花齐放，但所面临的问题也很多

早在《星际争霸》时代就有人做了一幅名为“Aeon of Strife”的自定义地图，而在这张地图上诞生了后来的DotA。DotA全称为“Defense of the Ancients”，可以译作“守护古树”或是“远古遗迹守卫”，它是指基于暴雪的《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》中一幅多人即时对战自定义地图，该地图最多可支持10个人同时连线进行游戏。最初版本的DotA通常以5v5的两个小队展开对战，两方的游戏目的则是守护自己的远古遗迹（近卫方的生命之树、天灾方的冰封王座），同时还要借由上中下三路去摧毁对方的远古遗迹，期间双方基地会不断地向对方基地出兵，加上地图的对称性，单就环境而言，DotA营造了一个绝对公平的竞技环境。决胜的关键在于玩家在比赛中的行动，加上游戏允许最多5名玩家对抗5名玩家，DotA既将团队配合的重要性凸现出来，同时也将个人在竞技中的存在感加强，个人表现固然重要，但团队配合绝不容忽视。DotA无论是对于团队还是个体玩家而言，容错率并不苛刻，在对战中对犯错的玩家比较宽容，偶尔一个小错误对整体战局影响不大。玩法虽然简单，但若想拥有精湛的技艺却需要花费大量时间与精力，这也造就了DotA“易于上手，难于精通”的特点。游戏规则相当简单，推掉敌人基地即可获胜，但其中各色英雄的属性、技能、装备组合、走位配合等直接影响战局最后的结果，这也正是DotA游戏中最大的精髓与乐趣所在。

而今，从即时战略游戏脱胎的DotA已然如同《蝙蝠侠》中的猫女一般自立门户，成为第九艺术中的一个大类。DotA的大热催生了DotA网游的兴起，追逐利益是商人的本性，自然不能无视这一块美味的蛋糕，然而这种新形式的MOBA（Multiplayer Online Battle Arena，多人联机对战）游戏在网游中真吃得开吗？非传统的盈利方式真行得通吗？DotA网游将何去何从？

我们选取了5款具有代表性且各种优缺点非常突出的DotA网游，上述问题的答案或许就藏在接下来的测评中，当然，你也可能从中找到关于DotA网游更多问题的答案。

游戏名：《英雄联盟》

官网：http://leagueoflegends.com

优点：新点子的加入让游戏变数极大却依旧保持平衡性，未来新游戏模式的加入会更好玩。

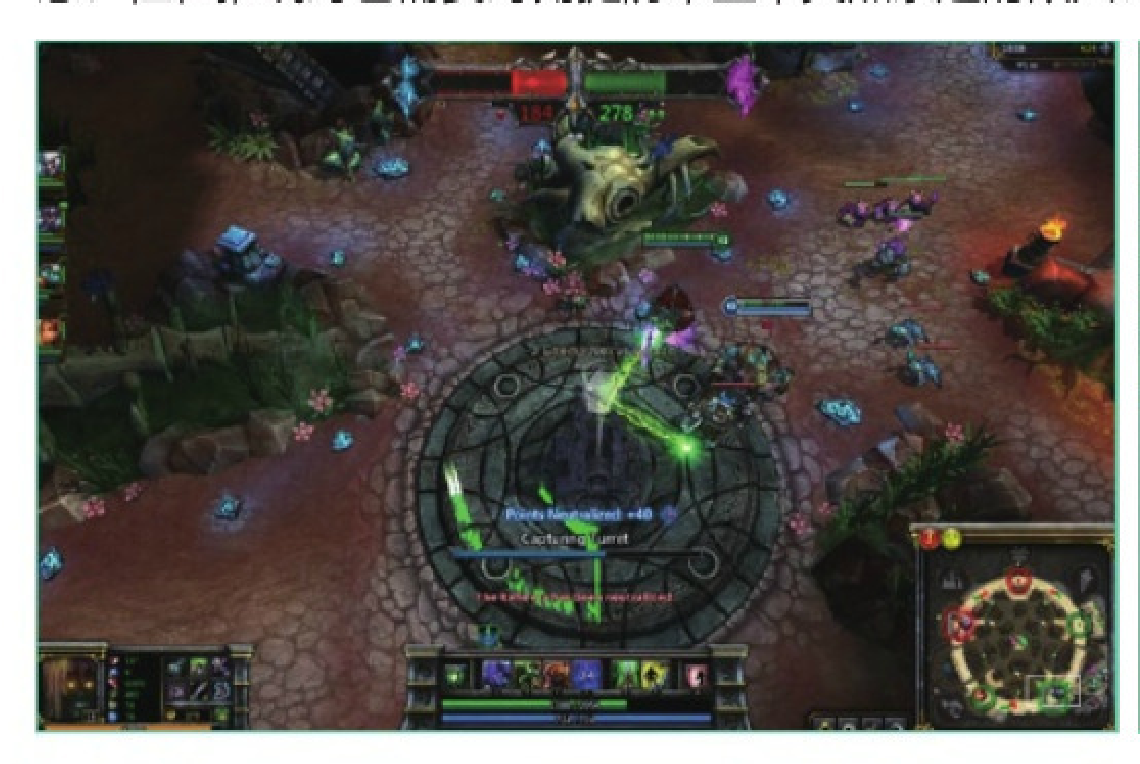
缺点：对恶意玩家的惩罚机制不够完善，中途退出的玩家严重影响其他玩家继续游戏，一些英雄必须购买才可使用。

《英雄联盟》（League of Legends，以下简称LOL）由美国Riot Games公司制作。Riot Games由DotA-Allstars的核心人物以及一些著名的游戏公司前职员组成，开发LOL后使其一跃成为一线游戏厂商。2011年2月，腾讯收购了Riot Games大部分股权，虽然由腾讯控股，但Riot Games位于洛杉矶的办公室依然在继续LOL的开发工作，随后LOL国内代理也顺理成章地被腾讯拿下。

LOL完全遵循DotA的游戏方式以及各项规则，并在DotA的基础上进行一些微创新，游戏注重平衡性，讲究团队配合，鼓励玩家投入更多时间去研究各个角色，贩卖英雄使用权的方法也增加了游戏粘滞度。收费模式则在不打破游戏平衡性的基础上进行，对于打破平衡性的因素，制作小组尽可能给出了相应的解决方案，比如以玩家的胜率为标准将实力相当的玩家配对等，都营造了一个相对来说较为公平的竞技环境。

目前在LOL中共有77名英雄，坦克、辅助、刺客、法师一应俱全，无论是技能还是人设，加上人物的背景介绍，每个英雄都各具特色。游戏玩法的多变主要体现在不同英雄的选择上，坦克类英雄主要冲锋陷阵，刺客类英雄则游走全场伺机刺杀对方英雄，辅助和法师类英雄除了施加Buff、Debuff以及提供火力支援外，推塔也是他们的主要任务。配合装备组合、技能侧重等，令每一场比赛都精彩异常。目前的LOL只有两张地图，3v3和5v5，3v3地图类似于3C，双方阵营各3名玩家互相对抗。5v5和传统的DotA地图如出一辙，同时也是已成为ESL电竞项目的《纽沃斯英雄》和蓄势待发的DotA2所采用的模式，地图依然是万年不变的那张上中下三路地图。比起3v3来，5v5的模式更受欢迎。

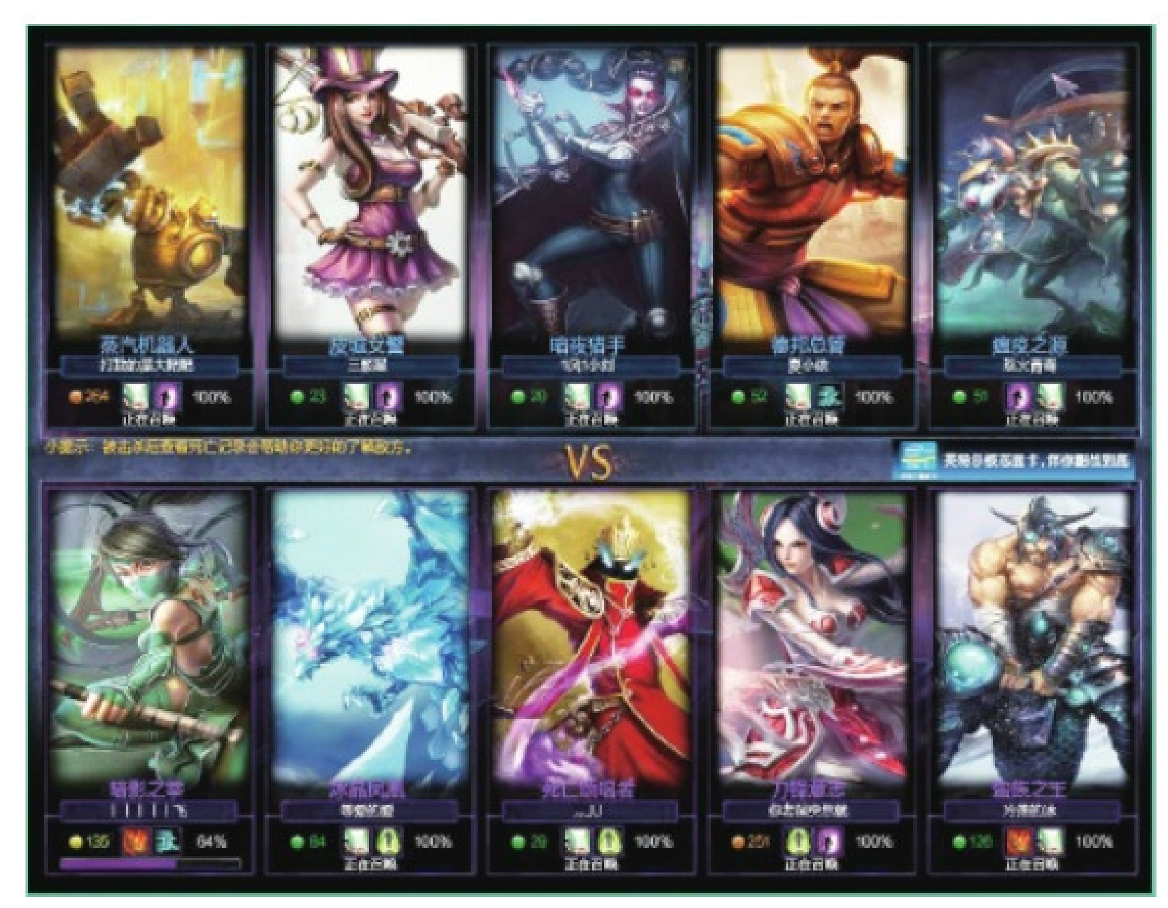
游戏中加入了草丛的概念，英雄处于草丛中时将处于隐身状态，敌人只有使用探测道具、技能或是与我处于同一草丛中才可发现。草丛的加入令游戏战术战略更加多变，刺客如小丑萨科等英雄自身就有隐身技能，再配合上草丛如鱼得水，突然冲出秒杀贫血敌人是刺客控场最为省时省力的法则。草丛对于所有玩家而言既有好处也有坏处，玩家可以借助草丛游走埋伏出其不意，但在推线时也需要时刻提防草丛中突然暴起的敌人。



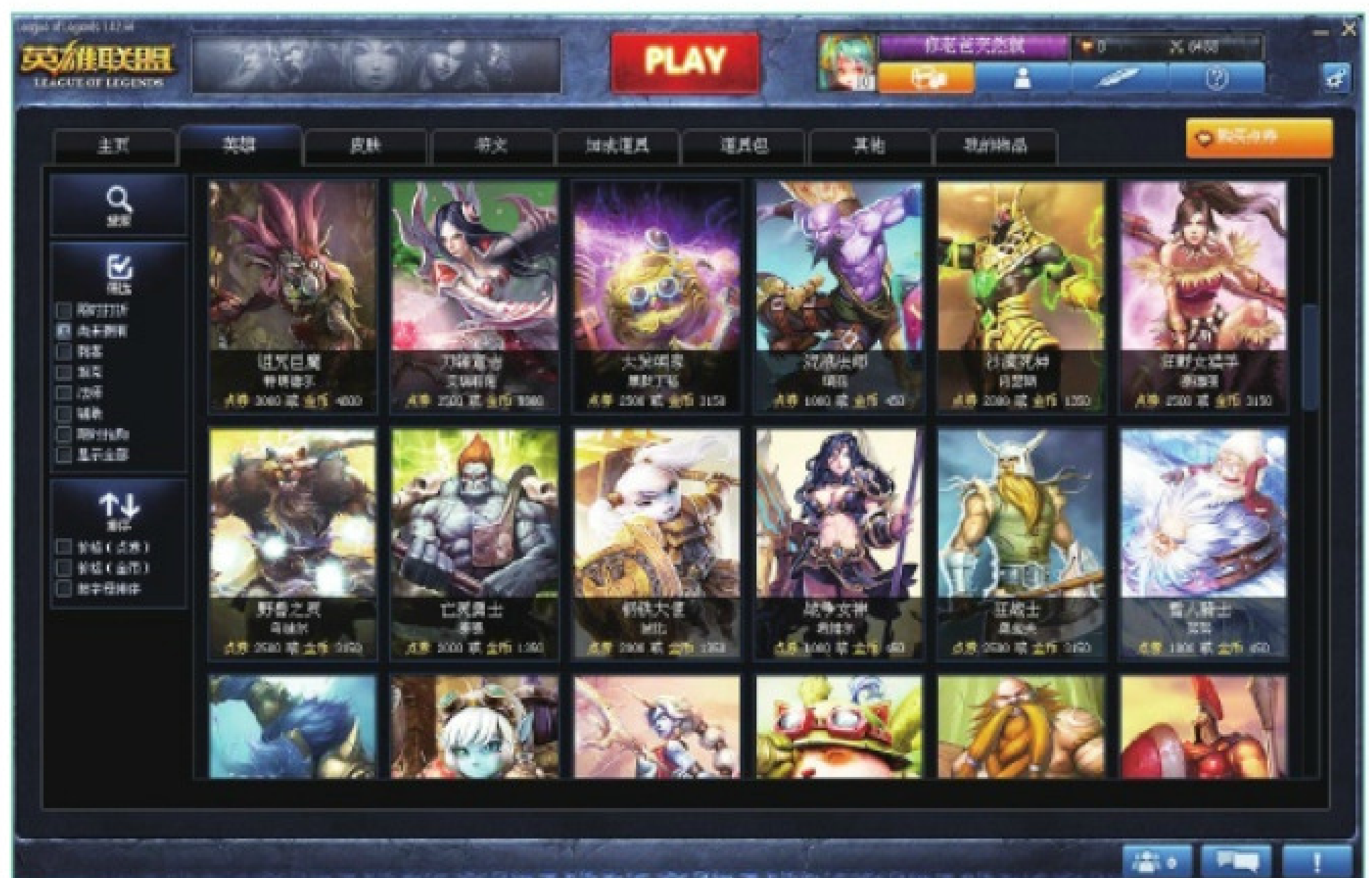


左图：LOLD中新增模式，图中已经占领两座据点的蓝色阵营正在转化据点

右图：合理运用草丛，出其不意攻其不备



装载画面，对手信息一目了然点



商城中贩售各种英雄

同样让游戏丰富多变又没打破平衡的还有天赋与符文系统，二者都是用于增加英雄基础能力，但增加的数值也有对应的抵消技能。比如天赋中最高4级每级增加英雄攻击速度1%的敏捷技能，在防御系中则对应有最高4级每级增加英雄0.5%闪避率的闪避技能；攻击系终极天赋技能“末日浩劫”增加4%攻击伤害，防御系中则对应有增加4%防御的“刚毅不屈”。玩家需要对英雄与天赋技能相互搭配进行研究，同时也为厂商贩卖物品打下了基础。

网游作为廉价的娱乐方式，盈利是厂商最大的命题。从早先的点卡收费到如今的道具收费，再到《征途2》中玩家对玩家间道具交易厂商抽税的第三盈利模式，各种收费模式的变迁也成为网游发展史上的一个个里程碑，而对于注重竞技的游戏而言，道具收费绝对会打破平衡性，从国内的各种FPS网游就可见一斑。如何收费又不打破平衡是一个很头痛的问题，没有在游戏中给够实惠，付费玩家不会买账，然而给实惠太过了非付费玩家又要不满。对DotA这种注重平衡的全新竞技性网游，各家都在探索较好的盈利方式。目前的主流则以贩卖英雄使用权及皮肤等与游戏平衡性无关内容为赢利点。除了用RMB购买，还允许使用游戏币购买，游戏币通过每场游戏获得，既增加粘滞度又削弱了付费玩家与非付费玩家间的矛盾。

LOL中对恶意玩家采取的惩罚主要是短期或者永久性封号。中途恶意退出、谩骂通敌等行为降低了其他玩家的游戏体验，对于这类玩家一般只能通过惩罚来杀一儆百，然而对于一些近乎无赖的玩家而言，这种惩罚还是无关痛痒，封号可以重注册，正可谓上有政策下有对策，所以LOL惩罚机制治标不治本，处于尴尬的两难境地。

对于这种玩法固定，以更新人物延长生命周期的竞技性游戏而言，急需推出新的游戏模式，在各大同类网游依然吃老本时，LOL迈出了第一步。新资料片《英雄联盟——统治》（League of Legends：Dominion，以下简称LOLD）中除了新增11种道具外，还带来了全新的地图“水晶之痕”以及新游戏模式“统治战场”。LOLD在传统DotA玩法的基础上创新了新玩法，简单来说，玩家在统治战场中需要以团队的立场与敌方争夺位于地图上的5个据点，两方占领的据点数量有差值时，据点少的一方基地开始持续减血，差值越大，掉血速度越快，基地血量首先为零的一方失败。该游戏模式紧张刺激，同时每场比赛被控制在20分钟左右，好玩不耗时。

由于腾讯具有庞大用户基础的优势，国内的一些山寨DotA网游可以说遇到了一个无法战胜的对手。LOL最大的竞争对手无疑是系出名门的DotA2，相信日后这两款DotA网游大作间的角逐会异常激烈。

游戏名：《天翼决》

官网：http://www.tianyijue.com

优点：游戏平衡性较完善，大背景带有中国文化元素非常值得称赞，漂亮的画面也是优点之一。

缺点：英雄数量过少，选择性不高，游戏节奏太过拖沓，对恶意玩家没有良好的惩罚机制。

Tera是由韩国Bluehole Studio开发、NHN运营的一款3D网络游戏。来自Tera的美工、“实况足球”的程序、DotA的玩法，这3个不搭边的游戏组合在一起，就是《天翼决》，

《天翼决》很好地将中国的各类民俗和传统文化融入DotA游戏模式之中，英雄的人设也遵循于此，比如勾魂摄魄的无常、火神祝融、武松、关云长都可以选用。游戏技能贴合角色背景，比如无常的终极技能“阎王令”会使中招的英雄在一段时间内持续受到伤害，其间所有伤害累加超过一定数值则会追加最终伤害，没有超过则会补足基础伤害并附加眩晕效果。虽然计算本质依然是老套的变种中毒技能，但配合技能名称、角色背景以及技能说明，就可以体会到该技能十足的勾魂摄魄味道。

游戏极力营造一个公平的竞技环境，所以商城里贩卖的依然是DotA的传统物件：英雄、英雄皮肤、每局结束后奖励加成等道具，虽然没有LOL中的符文贩卖，但却贩卖坐骑和抽奖机会，比赛中特定时间里英雄可以使用坐骑加速移动，而坐骑的皮肤则作为贩卖的道具。在完成每一局比赛后可以抽取奖励，类似于MMORPG副本完成后的开箱子，对抽取的道具不满意？购买

乾坤袋吧。同样为了消除非付费玩家的不满，商城内的道具可以使用点卷支付，也可以使用在游戏中赢得的金币来购买。

《天翼决》的致命缺点在于拖沓。根据《天翼决》中的数据公式，实力相当的两方在比赛后期必然会出现势均力敌的情况，和传统DotA一样，前期对线、中期推线、后期推塔，前期和中期将DotA的乐趣与魅力体现得淋漓尽致，但后期有了高级装备的支持，对于秒杀小兵推线而言简单异常，除了让游戏初期的对线失去了战略意义外，双方还会展开漫长的拉锯战。众所周知，拉锯战是一场交战双方打得都很疲惫却又松懈不得的战斗，开始与对手纠缠游走颇有兴致，久了略显疲态，最后则变得相当乏味。后期的战局都无法避免拉锯战，这就导致游戏的单局时间过长。而且《天翼决》中每局中有相当一部分时间都是无用时间，后期小兵基本可以无视，而双方你来我往中大量消耗时间，最后一旦哪一方松懈就很可能会失败。平均一战至少要消耗80分钟上下，打完一局感到乏味的同时还相当疲惫，游戏若能将无用时间除去的话会好很多，当然这是相当复杂的一项工程。



左上图：英雄、坐骑皮肤都可以在商城里购买

左下图：与传统DotA不同的是，可以占领雕像来推进出兵点

右上图：死亡后等待复活时可以观战或是换装备

右下图：你可以让系统匹配，也可以建立房间

游戏名：《梦三国》

官网：http://www.m3guo.com

优点：游戏400多MB的容量对于使用古董机的玩家来说还是蛮贴心的。

缺点：怪异的人设和世界观，怀旧复古风格画面让我们不由自主哼唱起《二泉映月》。

《梦三国》是一款由杭州电魂科技开发、以对战为主的3D竞技网游，借鉴了“魔兽”RPG地图DotA的主要特色，并应用于三国之间的对抗中。在游戏中，玩家收集不同的英雄卡，参与各种竞技场的挑战，通过团队、国家的配合以及个人的操作意识来击败对手，取得最终胜利——这是百度百科里对《梦三国》的简单。

《梦三国》早在2009年就已经开始运营，那时已经有比较成熟的DotA竞技比赛。而对于大多数玩家而言，没有比在网吧的电脑上如火如荼地厮杀“魔兽”自定义地图中的“真三国无双”更有意思的事情了，记得当年窜入网吧，找到一个无人的角落坐下来准备干点有意思的事情时，一声声“上路！”“赵云回防！”的兴奋声音可以感染每一个玩家。的确，关二爷比巫妖



当我再次登录时，程序骤然就崩溃掉了



圣斗士版黄月英



20人的大阵仗真是太可怕了

王更能让国人感到亲切，《梦三国》正是这样一款以“真三国无双”地图改良而来的DotA网游。

《梦三国》的英雄数目与LOL相比要单薄很多，但英雄“出彩”的造型让你不得不怀疑三国那些耳熟能详的名将们是不是都是天神下凡。长着恶魔翅膀的关二爷除了手握科幻版青龙偃月刀外，身边还漂浮着一颗神珠，黄月英穿着白银圣斗士的圣衣招摇过市，而小乔更是不得了，活脱脱的一只想吃唐僧肉的蝴蝶精。如果你能够容忍神怪版三国人设的话，那么你还需要克服对科幻风格三国建筑物产生的敬畏心理，以及面对怀旧复古风格的画面。无论玩家是否具有过硬的心理素质，还是会被10v10的超大阵势给吓倒，虽然也是上中下三路，并且三路并不拥挤，但当双方玩家一拥而上群殴之后，屏幕上就只剩一个个模型相互碰撞。角色释放技能时还不时在耳边回荡起标准普通话中略带方言的短语，不一会，世界彻底清净了，伴随着“复活”几个大字，双方又厮杀起来，简直比方言版《猫和老鼠》还要欢乐。

再看看商城，虽然贩卖的不是神器，但这种“使用后立刻获得20 000士兵”的士兵卡不得不让人望而生畏。从2009年运营至今，画面依然复古怀旧，少得可怜的英雄数量让人不得不产生“游戏厂商在这几年中究竟做了什么”的疑问。更为糟糕的是，当我退出游戏再次进入后，游戏突然就崩溃掉了。看不到长着翅膀的关二爷，真忧伤啊！

游戏名：《混沌大陆》

官网：http://loco.paran.com/

优点：独特的视角让传统DotA焕发出新的活力。

缺点：过于强调动作反而忽略了策略，画面细节不佳。



以敏捷制胜的狐娘拥有加速和疾跑技能



使用真空斩的阿汀等待敌人露出破绽

韩国厂商Danal将第三人称动作与DotA结合在一起，开发出了《混沌大陆》（Land of Chaos，以下简称Loco），得益于视角，战斗看起来颇为华丽，。

Loco虽然遵循DotA的规则，但地图却丰富多变，小中大型一应俱全，游戏既保留了DotA的传统玩法还增加了一些新规则，1v1的对战模式、杀死一定数量敌方英雄即可获胜的死斗模式、类似于WoW新增的战场远古海滩包围对战模式等等。Loco中的英雄各具特色，英雄技能中也可以见到其他游戏中的一些影子（比如变羊技能），打断技能的同时各项属性也会被降低。英雄分类和LOL大同小异，冲锋陷阵、控场秒敌、法功辅助一应俱全，但每个英雄的技能多达10个，包括8个普通技能以及2个绝技，加之海量的装备，俨然是一副MMORPG团P大战的场景，加上地图上双方不断出兵，对线、推线时的精彩不亚于传统DotA网游。

Loco打破了传统DotA的部分规则，每场比赛前玩家一共可以选择3名英雄，出场派出一名英雄，该英雄在战斗中阵亡后玩家可以在复活期选择更换其他两名中的一名英雄上场。这样的模式增加了英雄的活跃度，只要英雄间的平衡性做得好，那么每一名英雄的出场次数都会大大提高。战场中可更换英雄的设定又增加了不可预料性与变数，玩家除了要与团队配合外还需要在自己的3个英雄间进行磨合。

虽然Loco的优点不少，但游戏的实际表现却不尽人意。虽然动作表现颇为出彩，但画面细节缺失，人物模型诡异的反光、粗糙的贴图等让画面大打折扣。第三人称DotA的点子虽然不错，可过于激烈的战斗让场面混乱不堪，各种技能特效在角色模型碰撞之间交相辉映，虽然与游戏名称颇为应景，但对玩家的操作带来了障碍。在众多特效中要看清敌人的行动后再作出反应是相当困难的，这使玩家在群殴中相当谨慎，一边要不断走位好让视角更干净，一边还要从10个技能中按顺序选择对敌释放，交战中必需却又无意义的操作太多，加上游戏过于强调动作的爽快，也让竞技性大打折扣。

游戏名：《英雄岛》

官网：http://yxd.21mmo.com/

优点：DotA、TD、3C与MMORPG巧妙地融合在一起，游戏画面风格轻松惬意。

缺点：完全没有平衡性可言，游戏盈利模式为道具收费，门槛低，玩家间相互刷喇叭骂街充斥游戏，秩序亟待改善。


传统的塔防融合在了MMORPG之中


各色模式，TD、DotA、3c应有尽有


各色英雄任君组合，不过AT立场这个技能太过诡异，EAV躺着中枪

《英雄岛》是由网域游戏自主研发，与腾讯联合运营的休闲对战网游，于2009年正式上市运营。借助腾讯公司庞大的用户群优势，这款游戏有着还算不错的平均同时在线人数。

《英雄岛》乍看之下与普通MMORPG无二，建立角色，从两方之中选择阵营，再从物理、火药、魔法3系职业中选择一种。每一系都有相当多数量的人物可解锁，当玩家达到相应的级别后即可解锁该系中的新人物。每个人物都有4个技能，游戏允许同时装备两张人物卡，玩家需要在自己选择的职业系中的人物进行组合，每一个系有12张人物卡，并且还有一个通用系别，换句话说每一名玩家都可以在24张独具个性的角色卡中任选两张搭配，构成自己独特的技能组合。然而从2009年运营至今，各系的人物卡却没有完全开放，玩家的选择不多，尤其是当卡片与等级挂钩后，低等级玩家的可选余地非常小。同样，由于卡片解锁由人物等级来控制，等级越高解锁的人物自然也越强力，虽然这个点子能为枯燥的练级提供动力，但也为打破游戏平衡性的恶果埋下了种子。

《英雄岛》的新手教程比较贴心，游戏初期完全是一副Q版MMORPG的样子，玩家需要做任务打怪获得经验值升级，而离开新手村后，游戏的重点就来了。在名为空间传送塔的地图中玩家可以建立房间、加入其他玩家建立的房间，人数齐备即可开启副本，或是随时直接进入战场，而副本的玩法则是TD、3C、DotA的玩法。完成副本后依据玩家在副本的表现结算经验值和游戏币，游戏中获取钱币和经验值的方法除了做主线支线任务外，就是塔防刷副本。当然传统的打怪升级也允许，虽然有内挂程序可挂机刷怪，但游戏并不鼓励玩家刷怪练级，相反，游戏鼓励玩家下副本与其他玩家同台竞技。副本除了比刷怪有更多的经验外，还有额外奖励，挂着刷一下午怪所获经验还不如两次副本来得多。由此看，游戏对玩家行为的引导做得不错，同时任意组合卡片也给了玩家不低的自由度，但却忽视了竞技游戏最重要也是最致命的一点：平衡性。

以DotA副本为例，在副本中阵营双方的玩家可以随时进入场地，而场地却只有一个，游戏也未对玩家实力进行平衡或是配对，加上道具收费的盈利模式，等级低装备差的玩家运气好时下副本没有敌对英雄，而运气差时则会遇到比自己等级高出一大截的玩家。遇到前者虽然可以轻松拿经验，但没有对手的阻拦整个流程开始空虚无味，而遇到后者，玩家被对方压制得死死的，完全没有公平性可言，你打一下对方毫发无损，而对方吹口气就会要了你半条命。

《英雄岛》虽然较早提出了DotA网游的思路，并且将传统MMORPG与塔防甚至DotA相融合，然而非常注重平衡性的DotA网游却与传统的道具收费盈利模式格格不入，导致平衡性极大缺失，优势向付费玩家倾斜。虽然是一款休闲类的Q版变种DotA网游，但不可否认的事实是：游戏最大的卖点成为其最致命的缺点。

结语

我们选取了5款具有代表性的DotA网游，以LOL为代表的传统DotA网游、以《天翼决》和《梦三国》为代表的两个极端质量的国产DotA网游、以Loco为代表的动作性DotA网游，以及以《英雄岛》为代表的变种DotA网游。上述的几款DotA网游虽然侧重面不同，具有各自的优缺点，但有一些问题是相通的，比如收费方式和平衡性等问题是DotA网游必须解决的。更重要的是，有些关键问题没有可以借鉴的成功经验。DotA网游就像一个迷雾中前行的孩子，虽然寂寞但充满激情，等待着拨云见日的一天。



蓄势待发的DotA2首先要面对LOL全新游戏模式统治战场的考验



游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	火石软件
运营公司	火石软件
版本号	1.2.2
游戏体验	索然无味

三界西游（http://sj.wanku.com/）





2D回合制玄幻类网游，画面为Q版风格，背景还算精致，但是角色和宠物形象就略微差了一些，和背景画面比起来显得不是十分协调。背景音乐比较轻快，音效表现较为普通，除了战斗音效之外，只有交接任务时会有动静。游戏最大的问题就是分辨率过低，锁定在800×600，玩起来非常局促，久了眼睛会比较累，再加上聊天界面为内置，界面也非常拥挤，基本来说随便打开一个功能界面就能遮住一半的游戏画面。不过麻雀虽小五脏俱全，时下流行的网游功能本作一个没落下，宠物、坐骑、法宝、战斗和生活技能，光技能就有普通、门派、剧情、合体、生活、驯兽等众多种类，此外还有个家园系统，看上去可以自己设计房间、家具、院落，还配一个牧场。游戏的战斗效果较差，各种特效表现也很一般，整体来说，无论在画面、战斗、特效这种大环境塑造上，还是在服饰（除了时装以外，游戏并无换装纸娃娃系统）、武器、坐骑这种细节效果上，游戏的技术表现都比较原始和落后。

游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	网易游戏
运营公司	网易游戏
版本号	002.000.00046
游戏体验	浪费时间

大唐豪侠（http://dt.163.com/index.html）



2.5D玄幻类网游，画面比较粗糙，锯齿马赛克遍地都是且无法调整，画面设置中常见的什么反锯齿、全屏泛光之类的完全没有，分辨率只有800×600和1024×768两种选择，界面较为拥挤。角色形象也不是很好，都偏胖，感觉好像被横向拉伸过似的。界面和图标的设计较为原始，仅从画面看，游戏相当于3D网游刚出现时的水准。背景音乐倒还说得过去，音效较为简陋。都是公测的游戏了，但游戏的一些设置还非常奇特，比如交接任务的NPC脑袋上一般都得顶点什么图标，但这个游戏什么也没有，玩家无法主动判断出哪个NPC会有任务，必须到任务界面中查询未接的任务（这种设定导致游戏毫无剧情神秘感）。而任务追踪栏无法实现自动寻路，必须打开任务界面点击热词才行，这种“少此一举”的设计实在搞不懂意义何在，更无奈的是，游戏设计了既像轻功又像跳跃的动作（这个动作着实难看得很），但此动作不包括在自动寻路中，也就是说如果你打怪时跃过一段“沟渠”，交任务自动寻路回去时角色会卡在那里……任务本身的怪异之处也很多，一个任务让杀猴子，完成之后的后续任务是再杀一遍这些猴子取得道具……顺便一提，游戏连自己的Launcher界面都没有（目前的网游中极其罕见），太不专业了。

圣斗士传说（http://sds.fly99.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	鼎乾网络
运营公司	飞扬天下
版本号	2011122901
游戏体验	普普通通





3D奇幻类网游，画面表现较为一般，角色身上的装备层次较为模糊，再加上游戏画风偏阴暗，远远看去黑乎乎的一片。游戏的图标和界面略显简陋，角色和NPC模型较为粗糙（8X反锯齿似乎没效果，全屏泛光也没感觉到），棱角分明不够细腻，某些NPC穿着冒光的圣衣，远看感觉就是一具骷髅……背景音乐较为缓慢，略感沉闷，音效还算可以，难得的是还有语音，更难得的是配音效果着实不错，至少不是那种假而空的语调。游戏试图营造出一种震撼、华丽的战斗效果，但是由于各种特效较少，显得战斗较为生硬。任务设计表现平平，基本玩家就是跑来跑去，不是去和NPC对话，就是杀N只怪，偶尔有几个特殊点的任务，但做得都不是太好，感觉有些应付成分。在游戏的很多技术方面的细节上，比如装备特效、远景效果、自动寻路、自动战斗等，还存在很多不足和问题，但和国内几款以“圣斗士”为题材的网游来说，本作已属中游之上的水准。另外，本作吐槽点极多，这些都会在最后的月评中写出来。

梦传说（http://mcs.798game.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	魔码奥义
运营公司	798GAME
版本号	2.65.0.203
游戏体验	普普通通





2.5D回合制玄幻类网游，游戏采用卡通渲染的Q版风格，画风清新明亮，画面非常优美。由于聊天窗口外挂，所以界面看起来宽敞大方，只是交任务获得道具或者升级的时候，各种新手提升全都冒了出来，略显混乱。角色形象较为可爱，战斗和移动都非常流畅协调，战斗效果较为华丽。美中不足的是，游戏在环境渲染上还存在不足，游戏和战斗场景的装饰布置过于简单，花花草草难得见，乍一看好像很热闹，仔细看却是平板贴图一块，诡异的是，死掉的怪物会留一块墓碑在地上，这……游戏音乐还是很欢快的，只是音效只在战斗时出现，而且略显单调，较为遗憾。此外，游戏的战斗系统令人费解地采用踩地雷和点怪攻击的混合方式，不如改成踩地雷，然后大地图上那些游荡的怪物换成别的装饰点缀一下。游戏在系统和功能上并没有什么特色和创新之处，是一款很大众化的网游，而且本作的简体化工作还没完成，游戏中充斥着大量的繁体字。顺便一提，游戏号称是一款“体感网游”，可以用手机来操作，比较新鲜，不知道最终效果如何。

月评：圣斗士之吐槽传说



《圣斗士传说》是个“槽点”很多的游戏。首先就是版权问题，虽然《圣斗士传说》制作方鼎乾网络的CEO杨小东在接受采访时曾强调：“或许是因为日本这个民族缺少文化沉淀的原因，原著使用的是希腊神话故事做为背景，那这个故事背景大家都可以用的，针对此点是不需要《圣斗士星矢》的版权的，内容上我们咨询过律师，有侵权嫌疑的我们已经都予以了删除，所以是同人作品但不是侵权作品。”这些话多多少少有点狡辩的嫌疑，而且钻了现行法律的空子，在我看来，同人作品说白了就是某种意义上的改编，而改编也是需要拿到原著改编权的。再说，采访这种事说不清，未必真的是记者想主动询问甚至主动采访，没准是厂商想炒作派个公关给个采访提纲故意要求问的呢——这种容易引起争议的话语很容易吸引到眼球的……

其次就是游戏本身，在登录界面，是一个三头龙在扇翅咆哮，这个场景我第一个反应就是“灵感”来自《大灾变》的登录界面——只能说灵感，不能说山寨，而且这三头龙的来历是什么也稀里糊涂的，冥界出名的有3个脑袋的只有三头犬吧；创建人物界面，12黄金圣斗士一字排开，这12个圣斗士的圣衣在外貌上的确也很“同人”，特别是关键部位装备如头、肩的相似度，同步率完全100%；游戏的Loading界面，漩涡鸣人的Q版图标跑呀跑，进度条上边是鸣人的语录，忍者啊木叶村什么的，下边则写着：“金生水，水生木，木生火，火生土，土生金，这是重要的元素口诀。”我当时就喷了，而下次Loading时还会遇到孙悟饭的图标，当然，也有关于《七龙珠》的语录：“我既不是神仙，也不是短笛，我是忘了名字的那美克星人”，让我撞墙吧，不要拉着……再下次是星矢：“伤痕，是男子汉的勋章！”我已经彻底爆了，这是怎样一种扭曲的混合体啊。不过窃以为这也是一种“同人”手段——你看，星矢只是一个“组成部分”，而不是全部，还有鸣人和悟饭呢，对吧。就是不知道还有没有其他的动漫角色，总之，每次Loading都有惊喜在等待着你。

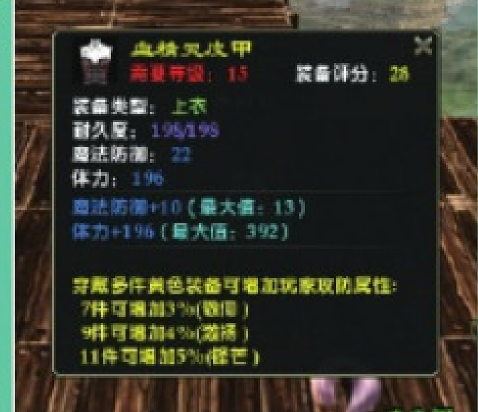
进入游戏，有配音，不错，“为了女神！”这话怎么这么耳熟呢，哦……有个“为了部落”，“不要浪费时间”“快点，年轻人”，这些好像也是改编自“某个”网游的吧。这个图标，看起来仍然像是“某个”网游的附魔材料呢。咦？拾取道具的音效听起来怎么有点像……是附魔师在分解呢还是法师在搓水？哎，居然听不出来。打怪掉个装备，叫血精灵手套，这血精灵算什么玩意了？副本叫勇士试炼又是怎么回事了（非得山寨“魔兽”么，叫斗士试炼也靠点谱啊）……升级有天赋点可以加，又见天赋……等等，这加力敏智精的所谓天赋点不应该叫属性点才对么？任务奖励一个道具：女神祝福你的包包扩大一层！真是RP的说法啊。既然称是不需要版权的同人，但为何有天马流星拳、凤翼天翔、钻石星辰这样的技能名称了？为何副本里有《圣斗士星矢》的主题曲了？这小宇宙升级为何会用到灵力这个词？而且小宇宙的图像为何又会让我想起经脉这个词？圣斗士也骑马么？圣斗士也靠杀小动物来保护女神么？圣斗士有风林火山奥（风魔小次郎？还有个奥系……）这样的分类么？圣斗士也有法杖这样的装备么？好吧，退出游戏，按Esc，系统菜单里边居然还有“选择人物”，为什么说居然，因为这游戏是只能创建一名角色的，选择个喵啊……

这游戏，有圣斗士的皮，也有“魔兽”的瓤，玄幻的五行有之，奇幻的魔法亦有之，各种动漫混杂之，是个说不清、道不明、万难理解的“同人”游戏。版权问题可以用同人来解释，山寨高仿可以用同人来解释，诡异的系统设计也可以用同人来解释，万能的同人！



小宇宙升级图，很像武侠网游中的经络图吧。嗯嗯，远处还有一匹枣红宝马飞驰而过……





很像“某网游”附魔材料的小宇宙能量道具，以及血精灵系列装备，血精灵真的存在于“圣斗士”中么



寄居蟹，你怎么了，你怎么了呀，为什么有这么多圣斗士来揍你？还有雌性的稀有精英……



登录界面，充满着莫名其妙，左边的男人石雕莫名其妙，是宙斯么？这建筑风格为何是西欧风格？右边的三头龙又是什么？难道是三头犬而我比较眼拙？



超新星的荣耀之路
——Leenock的MLG疯狂之旅

■晶合实验室 digmouse

韩国自从上世纪末建立起《星际争霸》职业联赛以来，始终保持着对于这个项目的统治地位，而到了《星际争霸Ⅱ》时代，尽管欧美选手凭借良好的训练体系和与韩国职业竞技界的频繁交流缩小了差距，但不能否认的是韩国和此前十年一样不断在涌现年轻的天才选手。在刚刚过去的2011年末，各项大赛的收官阶段便是韩国年轻选手的天下：DreamHack冬季赛HerO夺冠，NASL第二赛季决赛Puma复仇HerO，GSL十月赛此前名不见经传的Jjakji爆冷登顶，而我们今天的主角，是另一位更加年轻但同样让人惊叹的选手：年仅16岁的FXOLeenock。



选手个人履历：
ID：FXOLeenock
真名：李东云
效力战队：FXOpen Esports
出生日期：1995年4月1日
种族：虫族

2011年11月18日，Leenock随FXO战队登上前往美国的飞机，抵达美国罗德岛州首府和最大城市普罗文登斯（Providence）参加MLG（Major League Gaming，北美职业竞技联盟）2011年度年终总决赛的比赛。这是年仅16岁的他第一次离开韩国。

由于Leenock（以下简称小李）既不是受MLG邀请参赛的GSL选手，同时又没有参加过此前的MLG分站赛，因此他无法获得种子资格，必须从极为残酷的256人公开淘汰赛杀出一条血路，然而艰苦的赛制丝毫不能阻挡小李如推土机一般碾过淘汰赛的血腥战场：头两轮轻松淘汰两位名不见经传的业余选手，随后连续击败3位北美顶尖职业选手coLDrewbie、GosuGatored（IEM纽约站曾淘汰oGsTOP）、vileState和韩国队友FXOz，以一局不失的战绩杀入冠军组的淘汰赛。

出师不利，跌入败者组

小李在冠军淘汰赛首轮轻松击败瑞典虫族选手Liquid`HayprO，而他立刻就迎来了自己的首个艰巨挑战：第二轮他的对手将是新晋韩国虫王coLMVPDongRaeGu（以下简称DRG）！


这次毒爆偷袭让小李损失惨重

双方的首场较量在钢铁都城上展开，两人第一时间探到了对方的空中近点出生位，小李冒险选择裸双，而DRG则是较为稳妥的提速狗开局，随后也选择了放下二矿。他的第一批跳虫并未占到什么便宜，被小李轻松驱赶，见没有缝子可钻，DRG率先变招，放下爆虫巢准备发起一波攻击，而此时小李的跳虫速度升级甚至尚未开始。

小李的跳虫速度完成之后选择前压，而他不知道的是DRG预先埋伏在自己二矿外的一批跳虫立刻变成爆虫，配合提速狗溜进了小李不设防的主矿把农民炸了个痛快，而另一边小李欲以其人之道反制其人之身，但DRG早有防备，将农民立刻分散开来，6个毒爆仅仅炸掉了3个农民，深知已经大大落后的小李随即打出GG。

第二盘比赛的地图是双界，这次两人也许是都害怕对方放手一搏，选择了完全一样的提速狗镜像开局。这种和谐的场面直到第5分钟才被打破，小李率先变招，放下爆虫巢，并在随后的一波提速狗攻击中大获全胜，让DRG付出了两个虫后阵亡的代价，这极大的拖延了DRG的经济和科技成型速度。


DRG这场比赛着实技高一筹

然而DRG再次显示出虫王的凶狠之处，率先提升二本，而小李的二矿基地防御再次出现疏漏，DRG抓住小李猛补经济防御空虚之时一波狗+爆虫又把二矿的农民炸了个满脸花。而悄悄偷出的黄金矿更是在经济上遥遥领先。尽管小李侦查到了DRG的飞龙塔，但是经济捉襟见肘的情况下，他的感染虫也无力回天，DRG爆出一波蟑螂结束了战斗。

由败者组开始的疯狂之旅


只能感叹皇帝老矣……


BoxeR一定在感叹后生可畏吧

首个葬身于小李屠刀之下的不是别人，正是“皇帝”SlayerS_BoxeR，他在胜者组首轮遭遇老虫王Nestea被踢到败者组，又遇到杀戮模式刚刚开启的小李，也真算是时运不济了。

首盘较量是被称为“虫界”（Zerg Sight）的双界地图，BoxeR祭出如今韩国人族常用的外野双兵营打法，小李却偏偏选择裸双，大约是认为BoxeR同样是裸双，结果被完全不给活路的3个地堡打了个正着，二矿掉了不说，还付出了几十条小狗的代价才解了城下之围。

但皇帝毕竟年事已高，在青春无敌的小李面前总有些力不从心，3坦克一波被小李抓住架起的空隙一举全歼，只是之前建立的优势颇大，打爆三矿之外还用空投不停的牵扯着小李的部队和经济。

然而这道看似坚不可摧的钢铁洪流在试图一举击溃虫族二矿时，竟被小李利用大量的飞龙和精确的多方向攻击瞬间歼灭了全部主力，尽管BoxeR仍然拥有人口上的优势，但是节奏已经被小李牢牢掌握在手中，大量的飞龙不停的牵扯着BoxeR的防御部队，一点一点的撕开人类的防线，BoxeR别无选择的末日一波被轻松歼灭后打出GG。

而第二盘小李更是没有给老前辈一点面子，双矿毒爆一波破口2：0将皇帝带走，被淘汰出局的BoxeR的背影显得如此落寞。

霸气屠杀MMA，昂首前行

败者组第五轮小李2：0轻取美国虫族RGN.Slush，而他下一轮的对手则是所有虫族的噩梦，皇帝BoxeR的得意门生，GSL十月赛冠军SlayerS_MMA。

MMA的TvZ之所以独步天下，莫过于他神出鬼没的多线空投和坚若磐石的防御能力，而小李这柄最利的矛能否刺穿这面最坚固的盾？

第一盘的地图或许会让MMA松一口气，萨古拉斯高地人族的占半图猥琐神教打法屡试不爽，他也丝毫没有给小李任何喘息之机，祭出2兵营地堡Rush大法，但谁料小李根本不惧，直接毒爆破口，只是也付出了二矿丢掉的代价。

小李也不是好欺负的主，重新稳固二矿之后再次发起大规模的狗+爆虫破口一波，这次MMA的两层防线都被瞬间击溃，MMA拉出农民拼死一搏，付出了整整40个农民的代价拖到坦克支架完成才堪堪挡住，元气大伤。


MMA深得包哥地堡流真传


没有Ghost还是不要想了


MMA你感觉如何了啊？

MMA擅打逆风局的特点此时再次发挥的淋漓尽致，各种多线空投不仅让小李疲于奔命，还抓住了虫族占得大便宜后的兵力空虚，打掉了三矿，居然神奇的稳住了阵脚。

奈何小李之前积累的优势实在太过巨大，小股部队不停的在地图中央牵制人族分矿防线，五矿在手同时转出巢虫领主和雷兽，面对感染+大龙的终极组合，缺少维京和幽灵的MMA毫无办法。

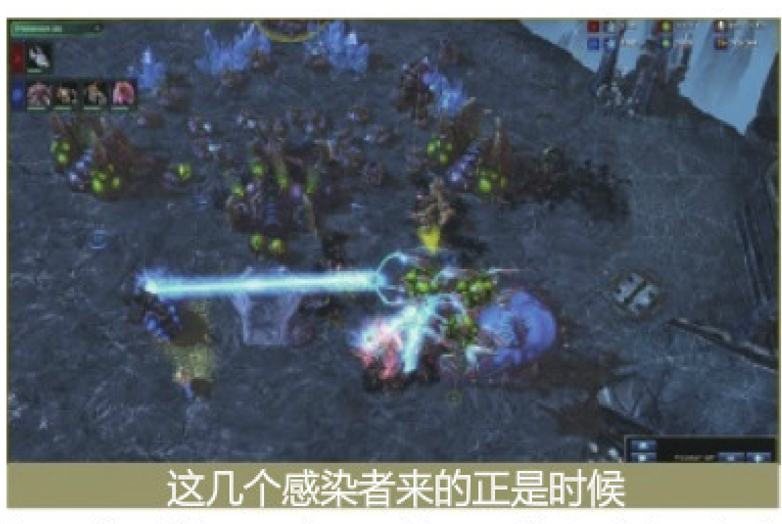
第二盘MMA在人族优势图萨尔纳加秘窟上依托金矿行星要塞扳回一城，第三盘两人出生在安提加星港对点，开局MMA并未施压，两人相安无事各自开出二矿，而小李却决定先下手为强，再次早早放下爆虫巢。当MMA的生化部队8分钟打算出门时，被迎面而来的10个爆虫全部炸平，接下来的事情，其实已经不用再多费口水了，小李无比霸气地让MMA接受了被淘汰出局的命运。

ZvP同样无惧，横扫EGHuK

小李随后再次在一场ZvZ中淘汰美国虫王IdrA，而等待他的则是新科MLG奥兰多站冠军EGHuK，小李的ZvP实力将受到严峻的考验。

首盘小李直接在安提加星港上裸黄金矿，而另一边锻炉开矿的HuK只能吹胡子干瞪眼，金矿在手又开出自家分矿的小李速升二本，不过感染+刺蛇的奇怪组合面对HuK精准的力场操作着实没有好办法。但经济已经爆棚的小李随即转型飞龙+狗+毒爆，飞龙不断的对HuK的经济和分矿进行骚扰。而关键时刻HuK在防御小李的大部队对三矿的冲击时犯下致命失误，追猎向前闪


HuK犯下致命错误


这几个感染者来的正是时候

现意图追击与关键单位哨兵脱节，小李抓住时机立刻回头发起冲击，HuK的巨像哨兵和追猎部队瞬间被滚滚洪流淹没，随即打出GG。

第二盘HuK单兵营开矿后放下星门，蓄了3艘虚空舰方才出门，明摆着是要一波搏命，而小李二本后速感染的科技选择正好克个正着，虽然损失了不少的虫后和狗，但几个感染的及时出世还是挡住了HuK的后续进攻，接下来的战斗已经失去悬念，小李的感染+狗反击一波2-0结束了战斗。

严峻考验——“星际2”第一人MVP

小李接下来的敌人，将是他此次MLG之旅遭遇到的最严酷的挑战：三届GSL联赛冠军，MLG阿纳海姆站冠军，当今全球“星际2”第一人，IMMVP。此人的TvZ前可地堡大招后可运营爆兵，空投眼花缭乱防守滴水不漏，更是如今人族后期TvZ幽灵狙击流的集大成者，暴雪嘉年华全球邀请赛上与Nestea在萨古拉斯高地的大决战堪称史上最经典一战，小李如果能将MVP斩于马下，毫无疑问将成为本站的最大夺冠热门。

首盘较量又是双界，MVP极具针对性的选择蓝火火车开局，6辆蓝火火车完全不讲理地直接杀入虫族二矿，瞬间十几个农民化为灰烬。


MVP的火车是完全不留活路的

但小李丝毫不为所动，稳固三矿后直接快速攀升三本准备转出巢虫领主，而MVP偏偏选择了机械化打法，这直接导致他没有办法通过空投骚扰限制小李的分矿和科技进度，当一群巢虫领主出现在他的二矿门口时他顿时傻眼。


MVP怎么也没想到吧

第二盘MVP在萨尔纳加洞穴上打得更加主动，早早地火车压菌毯接着3坦克出门架至小李分矿，没料到竟被小李以完美的攻击节奏吃掉全部主力。


教科书一样击退三坦克

这次全军覆没让MVP元气大伤，小李从容开出分矿后完全把握节奏，一波狗毒爆直接带走MVP，杀入败者组最后一轮。


你是MVP又如何?

成功复仇，进军决赛


这是ZvZ最常见的景象

此时的小李已经手感爆棚，场内人气更是一飞冲天，偏偏这时他的下一个对手便是将他打入败者组地狱的DRG，仇人相见分外眼红不说，小李因为在二人首次交手中落败，因为延长系列赛规则他需要拿下4盘方可晋级而DRG只需再拿两分，刚战罢MVP这又是一场恶仗。


胜负手在此一举

ZvZ的剧本其实说起来大致相同，前两盘DRG均选择蟑螂来应对小李常用的狗+毒爆的组合，但却全部败下阵来，区别仅仅是第一盘DRG单矿蟑螂搏命一波被完吃而第二盘开出二矿被按死在了家里，第三盘小李反其道而行之，单矿狗+毒爆硬是生生拖死了心理上大受打击稳妥提速狗二矿开局的DRG，但小李在下一盘反而吃了自己这招的亏，被DRG在塔达林祭坛上同样用单矿狗+毒爆极限拖死，双方战成3：3，决胜就在安提加星港。


刺蛇是如此的不堪一击

两人出生在对点，各自双开后DRG仍然是惯常的蟑螂防御而小李依旧是狗毒爆一波，但是这次DRG的蟑螂早早摆下阵型，小李冲击几次无果之后回家发展，率先提升二本转出飞龙，而DRG选择了传统的ZvZ后期组合蟑螂+刺蛇。

小李的飞龙不断在DRG的主矿附近游走，而DRG选择开出三矿成为他犯下的最大错误，小李的狗+飞龙将其强拆，而自己的三矿却安稳运作起来。

DRG无法再容忍小李安稳发展下去，蟑螂+刺蛇发起亡命一波，但蟑螂数量不足的情况下，刺蛇伤害再高，在提速毒爆面前也显得如此脆弱，小李轻松全歼DRG主力，后者打出GG，小李杀入决赛！

击败黑马Naniwa，霸气登顶MLG

在决赛等待小李的是本站MLG的另一匹黑马，与DRG来自同一战队（coL与MVP有国际合作）的coLNaniwa。这个Naniwa是谁？此人在2011年MLG达拉斯站36胜横扫夺冠，本站MLG头一天连斩MVP和Nestea两大魔王夺下MLG全球邀请赛冠军，还和老虫王Nestea结下梁子，游戏内外都不是善茬。作为瑞典人和前《魔兽争霸III》选手，此君打法飘逸，前期操作极为凶狠，被认为是HuK之外最有资格与韩国顶尖S级选手一较高下的欧美职业选手。

由于小李是从败者组杀入决赛，按国际通行的双败赛制，他需要连续赢下2个BO3方可夺冠，而Naniwa只需要拿下一个BO3即可成为第二个个MLG双冠王（第一个是2010年MLG莱利站和2011年奥兰多站两次夺冠的HuK）。但是小李已经突破了这么多道旁人看来必死无疑的险境，Naniwa阻止得了他吗？

首盘萨古拉斯高地小李打得极为奔放，面对Naniwa的锻炉双开，直接单矿蟑螂Rush，但Naniwa反应极快，迅速放下5个地堡轻松防住，紧接着虚空+凤凰让小李的经济生活不能自理，顺利拿下第一盘，Naniwa手握冠军点笑而不语。

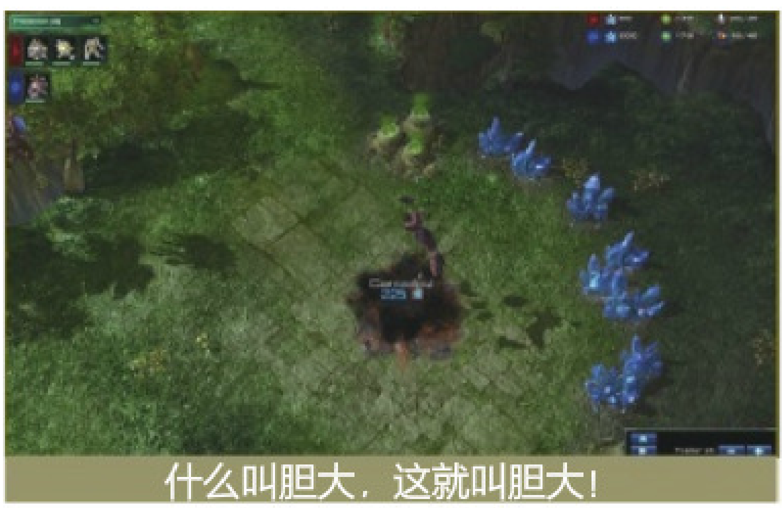
但小李的表演时间开始了。第二盘破碎的神殿由于二矿没有坡口，小李故伎重施的蟑螂Rush让Naniwa的二矿完全无法顺利运营，2矿一波被细节做的极为出色的小李配合3矿爆出的大量蟑螂刺蛇腐化击退后打出GG。


注意到右边小李事先建立起的地堡防线了吗

第三盘双界小李祭出6D大招，随后再次蟑螂压制，Naniwa猝不及防二矿多次被迫取消，小李从容开出三矿和黄金矿，龙狗毒爆将Naniwa的三矿连带冠军点一起滚平，第一个BO3中2-1获胜，双方将进入最后一个BO3的殊死对决！

第四盘塔达林祭坛Naniwa继续裸双，小李则做出了一个让全场观众惊呼的举动：取消了即将建造完成的二矿再次蟑螂一波！而Naniwa镇守了望塔的狂热者被小李用令人惊叹的操作用4条小狗零损失歼灭！Naniwa落入小李精心设下的陷阱却仍然认为对手开出二矿要打运营，当蟑螂+提速狗出现在他的门口时稍作抵抗便打出GG，小李3：1拿到3个冠军点！


滚滚红尘，万籁俱寂


什么叫胆大，这就叫胆大！

Naniwa惯用的锻炉双开原本在最后这张萨尔纳加秘窟地图上便不太好用，小李更是早已摸清他两矿一波的全部底细，前期蟑螂+狗不停的对二矿进行施压，一来二去Naniwa曾经砸翻老虫王Nestea的组合拳变得绵软无力，小李的蟑螂狗外加空投毒爆让他的主力一次次有来无回，自知无力回天的Naniwa在三矿被逼退后未作抵抗便祝贺小李并退出游戏！小李4：1战胜Naniwa夺得MLG年终总决赛冠军！


手术刀一般的精准操作

总结

而小李此次夺冠的总战绩是惊人的34胜5负，其中3场败局都出于DRG之手，仅仅负于MMA1盘，Naniwa1盘，碾过了韩国和欧美的几乎全部顶尖选手，这个冠军的含金量可见一斑，赛中Leenock的ID甚至杀入了Twitter的瞬时趋势排行前十，粉丝们甚至给他取了一个威猛的绰号“八脚章鱼”！

为何他如此强大？这个今年才16岁的孩子，究竟有着什么样的魔力？

1.以我为主

众所周知，虫族不论是在《星际争霸》还是《星际争霸II》中都属于被动型种族，往往依托于静态防御和快速扩张在中后期寻求资源交换式的决战并利用优势经济和爆兵能力拖死对手，前期极度依赖侦察以对敌方的战术进行针对，并且特殊的运营机制导致他们往往像是走在钢丝上一样，多补几个农民都可能葬送一场比赛。

而小李在对抗神族和人族时往往打得极为积极主动，他并不像Nestea和DRG一样常用裸双和静态防御度过前期，而是时常使用提速狗开对任何敢于在开局贪图经济的对手施加压力，特别是在ZvP中擅用蟑螂+狗的前压使得神族完全无法稳妥地度过二矿运营期进而发起两矿6BG或巨像一波，在小李的手中虫族就像剧情中的虫群一样极度危险，有人评价他仿佛就是暴风虫族YellOw与战神July的结合体。

2.细节为王

韩国人族选手现在的TvZ主流战术中基本默认以火车开局，不论是压制菌毯还是伺机钻入矿区屠杀农民都能对虫族造成很大的压力，但小李却在应对火车时利用极好的细节让大部分“铁道游击队”都无机可乘，主矿坡下往往会使用三基地或进化腔与一个脊针爬虫和虫后形成一道墙，火车想溜上主矿难于登天，除了像MVP那样不讲理的蓝火强烧以外很难占到便宜。

除了防守之外，小李在进攻时非常注重部队的展开包夹，例如与BoxeR的第一盘上解除二矿之围的那场战斗；他的侦察也非常到位，王虫的漂浮位置总是能及时观察到对手的一举一动，对萨尔纳加了望塔的控制和菌毯的铺开更是顶尖水准。像这样的细节执行使得小李总能在面对强敌时立于主动，将比赛带入自己的节奏。

3.耐心谨慎

尽管小李的ZvP和ZvT在前期充满着大量的攻击性前压，但他实际上是一名非常谨慎的选手，极少做出冲动的铁头式举动，非常懂得“见好就收”的道理，诸如单矿蟑螂Rush这样的极限打法换成其他选手往往变成了自杀式一波，但小李却总是能占得便宜之后全身而退还不打乱后续的节奏，这在他与Naniwa的决赛中表现得淋漓尽致，他的身上体现出了与年龄不相符的成熟与耐心。P

bluesky：“三国”因《三国演义》而为国人所熟知，甚至别国也对我国这段历史颇感兴趣。而今各类“三国”游戏横行，不乏精品，也有不少劣作。《幻想三国志2》算是国内一款不错的三国题材游戏，本文即借此游戏的背景写作而成。



碧云深

■四川 戈衣

一

又是他。

瑶甄忍不住叹了一口气，若非眼前满是病人在等待她的义诊，真想施展韦陀神行逃之夭夭。

自从拜入华佗先生门下以来，她四处行医，行踪飘忽不定，却总遇见这个轻佻的男子上门求治。有时是感染风寒，有时是受了小伤，他总能以野兽般的追踪能力找到自己为他治疗，要说是巧合，未免过于可疑。

她一边皱着眉为对方把脉，一边淡淡说道：“叶公子，怎么又是你？”

“好巧啊，神医姑娘，你我果然有缘。”叶理欢天喜地地说道，双眼一眨不眨地盯着瑶甄看：“你医术好，心地善良，长得又美，怎么还没有成亲？有心上人了吗？喜欢什么类型？”

熙熙攘攘的寿春街头，由于这轻浮而大胆的话，陷入了短暂的沉寂。

瑶甄忍住了用小无相掌招呼对方的念头，温和道：“不劳公子挂心，乱世之中，纵得一人相伴，不过多生牵挂，我只愿尽力救人，方不辜负老师的教导。”

“神医姑娘莫不是怕被束缚住？”叶理拍胸脯说道，“叶某愿陪姑娘走遍天下，帮忙采药熬药，还能鞍前马后照顾姑娘。”

瑶甄淡淡一笑。

她不畏惧束缚，只因她从未从束缚中解脱过。

二

霜夜沉沉，偶尔有声响打破黑暗，是更夫提醒时辰，或是告诫莫要走水。瑶甄低呼一声，从梦中惊醒，汗湿了鬓角。

“辩哥哥……”她下意识地唤道。

只有这样的深夜，她才允许自己软弱，允许自己沉溺往事。

梦中见到的又是冷风亭，那段永远走不出的往事。

大汉王朝已是风雨飘零、满目疮痍。董卓一手遮天，宫



中耳目众多，瑶甄就算要和表哥刘辩说些体己的话，也只得约在冷风亭相见。此处紧邻洛水，视野开阔，景致宜人，刘辩虽无实权，毕竟在名义上还是汉朝的皇帝，别人在旁探听也不好过于明目张胆。

这天，瑶甄起得晚了些，想起和表哥的冷风亭赏荷之约，不由有些手忙脚乱。

刘辩背手站在亭中，望着远方出神，身形清瘦，显得颇为无助，瑶甄心中难受，勉强笑着行礼道：“兴平失礼，让皇上久等了。”

刘辩缓缓转过身来，他自小心思深沉，只有和瑶甄在一起时才有几分少年心性，时时展露笑颜。帝后为方便瑶甄在宫里走动，便封她作兴平公主，并早早为她指婚。

刘辩见瑶甄跑得脸颊通红，云鬓散乱，眼里慢慢浮现出笑意：“此非朝廷，不需如此拘束，更何况我也喜欢你唤我辩哥哥。”他若无其事地从瑶甄头上取下根簪子，笑道：“起晚了？”边说着，边把簪子收到袖中。

“辩哥哥……”瑶甄知道自己一路小跑，定是妆容不端，害羞地垂首而立，并没有注意到刘辩的动作。

刘辩肃容道：“兴平，我想托你一件事，这件事只有你能帮我，不知道你愿不愿意？”

瑶甄并不多加思索，坚定地说：“只要是辩哥哥的事，兴平一定会尽全力做到。”

刘辩道：“我要你立即离开京城，去找河南的议郎吴硕。此事紧急，你务必要听辩哥哥的话。”见瑶甄面有疑色，他继续说道：“河北干旱、河南水患、沿海频传飓风，百姓流离失所、贫病交加，国库却为董贼把持，朕……实在无用……”

他凑到瑶甄耳边：“希望你传我口谕给议郎吴硕……”

瑶甄知道事态紧急，也不扭捏，和刘辩告别之后便偷偷动身离宫。

芙蕖婷婷，水波粼粼，刘辩孤身一人在冷风亭饮酒。

“董卓乱政，明日朝上将要变天，兴平，我希望至少能让你平安离开这是非之地……”他低声说道。

他拿出袖中所藏的玉簪，细细打量。这是他送给瑶甄的定情之物，玉质极佳，在日光下几近透明，又隐约流动着浅绿色的微光，上面一对燕儿呢喃，样子笨拙，是他亲手所刻。

刘辩低声念道：“嫩草绿凝烟，袅袅双飞燕。洛水一条青，陌上人称羡。”

兴平，希望你能遇上更好的人。

有董卓耳目在旁偷听，回去报告时，揣度上位者的心意，在后面加上了充满怨恨的几句：远望碧云深，是吾旧宫殿。何人仗忠义，泄我心中怨。

董卓本已打算废帝，这下师出有名，心中大喜，次日便在朝廷上发难，废少帝刘辩，改立陈留王刘协为帝。

汉室衰败至此，已可由臣子自行掌管那废立之事。

而此时的瑶甄，正驰马于官道，想着能为刘辩分忧，心中满是爱意和勇气。

这是她最后一次见到刘辩。

回京师时，刘辩已是弘农王，被软禁在永安宫。

瑶甄听说刘辩的处境很糟糕，衣食不足，只好变卖了首饰，托看守私底下送些食物进去，总算是能维持基本的温饱。

儿时，刘辩为她讲授春秋战国史，讲到一代霸主齐桓公姜小白被奸臣困于宫殿，直至饿死，两人都觉得不可思议。一双小儿女并肩坐在冷风亭，在荷香浮动的微风中读书的往事仿佛还在昨日，不料同样的事情居然会发生在自己身上。

这天夜里，贴身侍女为她收拾行李，又一次劝道：“公主，请快些离开吧，京师危险，弘农王一定也希望您能赶快离开这里！”

瑶甄摇摇头：“我们约定好的，如果他不能出宫来见我，就由我去看他。”

她之前想要去看望刘辩，几次三番都被拦下，兹事体大，看守爱财但更惜命，花再多钱打点，也没能再见上刘辩一面。

“可是公主，现在已经……已经没有用了……”侍女鼓起勇气，拼命忍住泪水，“一切……呜……一切都太迟了……”

瑶甄想说话，但是巨大的恐惧扼住她的咽喉，令她半天发不出声音。她强令自己镇定下来，想要饮茶，一杯热茶全泼在手上，却不觉得痛。她的手好像不是自己的了，她的心也不是自己的了。

侍女背过身去为她找丝巾擦拭，怕惊动外人，掩着嘴哭道：“弘农王他……他……已被李儒鸩死了！”

天地易兮日月翻，弃万乘兮退守藩。为臣逼兮命不久，大势去兮空泪潸！

刘辩扫了一

眼身前皮笑肉不笑的人，面无表情地饮下毒酒。

苍天，为何不佑我大汉，不怜我百姓！

他紧握成拳的左手终于无力地松开，一根白玉簪轻轻落在地上，微不可闻的一声脆响，被急着复命、上前查看的李儒踩了上去。



三

初次遇见楚歌时，距离刘辩的遇难，已有6年光景。

瑶甄在长安被暗行七众门人追杀，狼狈不已，撞上这自称爱财如命，实则善良重情义的少年剑客。这蓝衣的奇怪少年，初见便让她生出了莫名的亲切感。

她在楚歌的护送下一路逃亡，躲进百花楼，结识了长安第一名伶海棠；闯潼关水道，赶赴洛阳阻止曹操劫驾迁都的野望，得到了夏侯翎的忠诚；向吕布求救兵，助刘备守小沛，将百姓安全撤离至徐州；奔赴镇江与孙策结盟，解徐州之危。

刘辩死后，汉朝成了她人生的主题。并非只有爱情才予人勇气，家国大义一样需要守候。她努力想从曹操手中救出刘协，光复汉室，但念百姓疾苦，不愿再生战端，终于还是拒绝了杨、韩两位将军起义的建议。

这或许也是因为，乱世中，渐渐有了其他挂念的人：楚歌、海棠、夏侯翎……

“君河，我还是比较喜欢听你唤我瑶甄姑娘。”在听到楚歌又一次唤她“公主”时，她笑吟吟地说道。

这种悸动如何能瞒得过身边亲近的人。

“为兄多希望你能远离战争，找到自己的幸福。”刘协意味深长地说，“虽然当年父皇将你许配给皇兄，但皇兄早已不在，你为国事奔波如此多年，也该有一个好的归宿。”

这时，楚歌与昔日好友韩靖反目，在战场上兵戎相见，心灰意冷之下，决定回西凉召德村，不再过问世事。

临别之际，刘协想为他们指婚，劝她坦白心意。

“君河，我……我确实是喜欢你的，但我无法将汉朝兴亡的责任放下……对不起，都是我将你卷入这场纷争，若不是遇见了我，也许今日你不会这么痛苦……”瑶甄说道，“虽然我真的很舍不得和你们分开，但是，这既然是我所选择的道路，就必须一直走下去。”

楚歌欲言又止。

“只要你们能在心里记着我，我就很开心了。”满天星光下，瑶甄露出了一个温柔的笑容。



她原以为自己的悲伤早已在当年随着刘辩而去，没想到这种渴望幸福的本能仍未失去。

“公主，你常告诉我，不要将每件痛苦的事都深藏心底，但今日，您却为何要隐瞒自己真实的情意？”回房后，向来唯命是从的夏侯翎忍不住责备了几句。

“我早已将自己这一生许诺给这个国家与百姓，怎能再拥有自己的情感？”瑶甄苦笑起来，“只要我还是公主，便没有资格谈论儿女私情……”

“公主，你又何必如此……即使你的决定已不能更改，但今夜，你何妨先将‘公主’这千斤重担放下？即使不愿让人看见，悲伤仍是每个人所拥有的权利。”夏侯翎恭敬地掩上了门，“今夜，就请您暂且放开胸怀，尽情悲伤吧……”

瑶甄在黑暗中静静坐着。

天色渐渐亮了，微弱的阳光投进屋内，她的心里一片澄净。

她这时并不知道楚歌是刘辩。

当年，太医吉平先生担心董卓会加害刘辩，与侍中楚谦暗中进行营救计划，买通李儒亲信将毒药调换，但为了瞒骗旁人，只得冒险让刘辩服下尚未炼制完成的假死药，再趁他们命人处理善后时将刘辩运出，楚谦之子则自愿代替刘辩喝下真正的毒药而死。

真正的楚歌早已去世。以楚歌身份活着的，是失去了一切记忆，改变了容貌的刘辩，在召德村获得新生的刘辩。

刘辩说过，若有来世，希望可以生在一般的官宦世家，即使为民散尽家财、付出性命，也不后悔。

他果然得偿所愿。



瑶甄早已知道，楚歌最重要的人不是她。

楚歌的故事里有小棠，敢爱敢恨，胆识过人的奇女子，而她只不过是一个分量不轻的配角。

她不知道的是，刘辩梦里一直爱着，却始终错过的姑娘，也不是她。

这是应龙和女魃的故事，她始终是唱独角戏的配角，完美无缺，却不为任何人所爱。

这些年来，她一直执著于汉室的存续，却也失去了一些重要的东西。

这个天下有着自己的命运，谁也无法改变，而她能做的，便是将百姓的苦痛降至最低。伤兵经常因为延误治疗而丧命，百姓经常因为疫病而身亡，她在宫中时便师从吉平先生，略懂些医术，后来拜入华陀先生门下，四处行医，希望终其一生，能救几人就救几人。

四

叶理第二天醒来时，隔壁的神医姑娘早已不见踪迹，店家说，她天没亮就退了房，走得十分匆忙。

他慢吞吞地结了账。

他昨夜忽然听到隔壁传来一声惊呼，神医姑娘似乎是做了噩梦，声音慌乱又无助。男女有别，他不便敲门唐突，想要出声询问，又怕对方尴尬，便在窗外紧张地立着，直到屋内微不可闻的啜泣停止，才回房睡去。

他心里一直担心着，直到天快亮才睡着，也就没有听到那匆匆离去的脚步声。

“真是辛苦呢。”他苦涩地叹了一口气。

她永远波澜不惊，似乎那颗心再也不会为了任何人跳动。努力装得一副冷冰冰的坚强模样，却不过是乱世的一个孤女，画地为牢，抱着自己的过去不肯放。他忍不住想要见到她更多表情，即使是厌烦、气恼、软弱……负面情绪也好，至少说明他被她记得，而不只是个萍水相逢的陌生人。

这些年来，叶理到处打听她的下落，一次次送上门去惹她讨厌，厚着脸皮想要走得更近，想要拥有更多。也许的确是太贪心了，可是他想争取，想要陪在她的身边，而不仅仅是对方面目模糊的病人之一，不计其数的善行之一。

愿作并蒂莲，淤泥中同沐杨枝水，乱世中温暖彼此。

初次相遇时，叶理蓬头垢面、形容狼狈。

当时，他上山访友，不幸跌落山谷，伤口恶化，高烧不退，渐渐神志不清起来。访友是一时兴起，家人并不知道他的行迹，救援是指望不上了。本以为会丧命于此，恰逢瑶甄采药路过，把他背回农家清洁伤口，救了他一命。

醒来时在温暖的室内，伤口包扎齐整，那家主人猛夸这位女神医，说得天上有地上无，什么菩萨般的心肠、菩萨般的面容。他原以为对方是位温和的历经风霜的苍老妇人，不料却是个沉静的美貌女子，虽然身着男装，难掩气质高贵，顿时惊为天人。

“神医姑娘治好的不仅是我的伤口，更是我干枯的心灵。”他这样肉麻地说道。

旁人听得捂嘴而笑，他却是真情流露——自此情根深种。

你愿救世人，我只愿救你。

五

路过成都，瑶甄去拜访了刘备和孔明。

时局动荡，朝不保夕，故人见一面便少一面。

刘备见了她十分欢喜，想要劝她留在成都，共兴汉室，她含笑拒绝了。多年不见，刘皇叔不复当年英姿，面态苍老而疲惫；温润如玉的孔明也不再卧居世外，而是沾染了一手的血腥。她见刘备频频咳嗽，开了一些调理的药方，劝他注意休息，保重身体。

她还见到了侄儿紫丞，岁月如梭，故人的子嗣已经长成风度翩翩的少年。

而那些牵挂着的人……有的再也没有见过……

楚歌在黄泉海可等回了小棠？

夏侯翎修仙之后可与杜晏重逢？

郭嘉是病逝还是借病遁世？

姬风姜秀的那一双小儿女可还平安？

……

这纷纷扰扰的乱世，何时停歇？

闲暇时，瑶甄偶尔会想到这些问题。

曾经，她以为汉朝可以千秋万代，当时她还是不谙世事的皇家少女，只愿和表兄刘辩做一对举案齐眉的小儿女。



曾经，她相信眼前不过是暂时的黑暗，光明终会来临，当时她是深得民心的兴平公主，和心上人楚歌一同为汉室奔走。

现在她是华佗先生门下的医者瑶甄，四处行医。事了拂衣去，深藏身与名。

天道自有其运行之理，既然乱世无法避免，只有尽力而为了。

“神医姑娘，我最近总是咳嗽……”那锲而不舍的男子又登门了。

瑶甄拈起一根银针，连自己都没注意到，嘴角的笑意却慢慢蔓延开来。

乐趣决定人生——专访朱学恒

■本刊记者 林晓

《大众软件》的老读者，可能对朱学恒这个名字有些印象，他曾在《大众软件》发表过多篇文章，其中发表于1998年的《奇幻文学的今昔》一文，更是首次将西方奇幻概念引入中国。这位被称为台湾奇幻文学之父的青年人，曾经是一位跨国公司的工程师，花费了十年时间翻译修订中文版《魔戒》，而后发起开放式课程计划（OOPS，http://www.myoops.org/cocw/），经历可谓充满传奇色彩。2011年年底，译林出版社重新出版《魔戒》，采用了朱学恒的翻译版本。在新《魔戒》的发布会上，记者见到了这位与《大众软件》渊源颇深的传奇人物。今年恰逢朱学恒的本命年，他留了一个类似《阿凡达》中纳美族勇士的头型，独一无二，十分醒目。声若洪钟的朱学恒（以下简称朱）爽朗地和记者（以下简称大）聊了起来。

大：国内很多读者是通过《魔戒》认识你的。最近不但您翻译的《魔戒》出版了，而且同样是你翻译的《龙枪传奇》和《龙枪编年史》也即将出版，对于翻译者来说，这是很开心的事情。当初你是怎么开始翻译《魔戒》和其他诸多奇幻小说的？

朱：我10岁左右玩龙枪游戏，这个游戏是有文学原著背景的，我就想去阅读原著。看了很多奇幻小说后，就着手翻译，因为没有中译本。对我来说，乐趣很重要，如果你热爱某样事物，自然就想要做到最好。我喜欢翻译这件事情，就会去力争尽善尽美。当初为了我翻译的《魔戒》能够出版，和出版社商议，如果销量不在一万本以上，我就不拿版税。

大：结果你翻译的《魔戒》大卖，那是在2001年。那一版本的《魔戒》和今天这个版本有什么不同？

朱：一个作品的翻译本不该永远只局限在印刷第一版的那个版本，因为人智有限，这些年我还在不停地推出更新、纠正错误的勘误表，甚至推出更新的补充目录和说明等等。译林版的《魔戒》，是我组织专人重新校稿和编排的版本。我们花了一年多的时间，字斟句酌，组织修订的地方达到2000多处，包括诗句的韵脚和图片的选用都仔细琢磨。这个翻译接近完美了。译林版的《魔戒》制作得非常好，内地爱好者值得拥有更好的版本，《魔戒》本身就有收藏价值。

大：你当初用《魔戒》的版税建立奇幻文化艺术基金会，推动传播奇幻文学，在电影院包场邀请奇幻迷看电影，举办巡回演讲宣传奇幻文学，还举办过超过数千人参加的奇幻艺术奖，但是你并没有创作奇幻小说，国内常常有翻译者和作者兼为的情况。

朱：原创领域非我所长，我要做的只是给作者更多的资料，范本，引进西方好的奇幻小说然后协助推广。做事要看自己的能力和兴趣，不能因为吃饭好就会做菜，所以我一直没有去写小说。我也没有翻译中文为英文的兴趣，不是我擅长和喜欢的。

大：你翻译了30多本奇幻小说，极大地帮助了中文读者解西方奇幻文学，现在还翻译吗？

朱：我已经有六七年不翻译了，让下一代人来做这个事情吧。现在我有其他的事情要做。

大：是做开放式课程计划（OOPS）吗？当初你的计划是在世界各地招募华人志愿者，要将M.I.T.（麻省理工学院）的1800门开放式课程全部翻译成中文，这是中文互联网上最庞大的民间翻译计划。

朱：OOPS我只是一个开拓者，做了一些奠基性的工作，巡回演讲推广这个理念，就是分享知识，自由取用。从2004年开始到现在，OOPS已经有越来越多的支持者和使用者，去年还出现了一个淘课潮，很多志愿者都加入翻译开放课的工作中来，而且有很多大学包括国内的也把课程放到了网上。

大：这是你创作共享、天下为公的理念的号召力。我看到OOPS网站首页上“我们希望能够用开放原始码的理想、精神、社群和技术来挑战开放知识分享的这个新理念，让更多的人可以分享到知识。”这个宣传词，很感动。

朱：我希望知识能够得到广泛传播，有更多的人来享用。这些知识有价值，如果能够帮助到更多人，甚至改变他们的人生，辛苦一点也是值得的。

大：现在你被台湾民众称为“宅神”，虽然不写小说，却写了不少励志类作品，那么你主要做什么工作呢？

朱：我现在在台湾主持两个电视节目，一个广播节目，还有报纸的专栏要写。很难归类我的工作，奇幻和OOPS都是有趣好玩的东西。人生没有逻辑，只要找到你喜欢的方向。我是工程师出身，我的心态是积极开放的，要有梦想、创意和热情。我的工作是做自己喜欢的事情，不是做别人认为我该做的事情，把一件事情做到极限，就已经足够令人尊敬。

在采访的最后，朱学恒祝《大众软件》的读者新年快乐，希望大家在新年里可以玩到更好玩的游戏，不要在电脑前太久，保持运动，保持健康！P



朱学恒在发布会上演讲

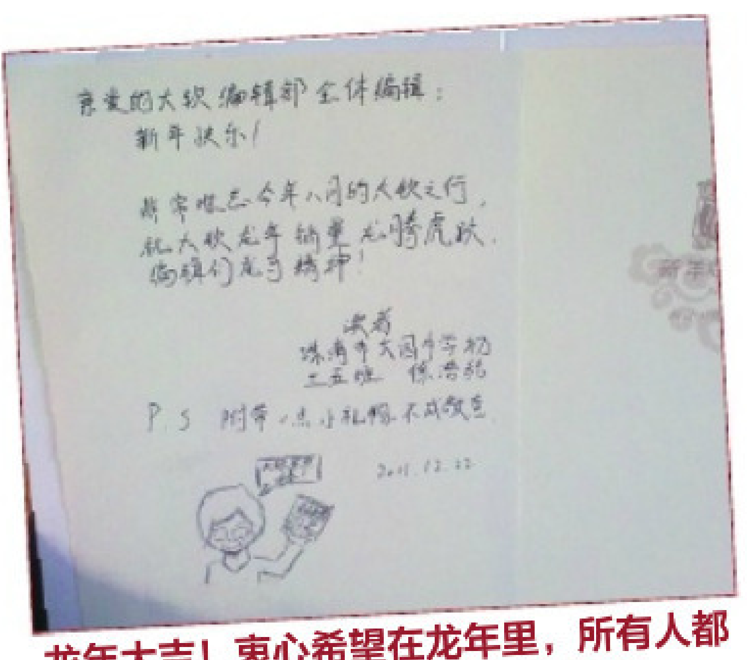
编辑部的故事

某日早晨，大众软件编辑部的门被敲响。打开门，快递员抱着一个大大的包裹来到了8神经大人的桌前。这是一位珠海读者送给大软编辑部的礼物，2011年10月上的读编往来中与大家见过面的哦。礼物是什么呢？众小编已经迫不及待拆了它……

感谢这位读者朋友！也感谢所有支持大众软件的读者们。这份礼物让编辑们们非常感动。我们会在新年里更加努力，做好杂志，回馈读者们的支持！



这么多的礼物，我们特地地搬到大大的会议室给它们来一张“集体照”！



龙年大吉！衷心希望在龙年里，所有人都“吉从天降”。

第二天，大大的一包糖果已被分而食之，只剩这么一小盒了。某位那天正巧申请调休的超爱吃糖的美编MM郁闷道：“我……为什么要申请那天调休啊？”



读者来信

bluesky：新年到，编辑部信箱里也一下子多了许多来信。看这位读者，“魔之左手，你有粉丝啦！快准备一张签名照哦～”新年大软恢复读者回函卡了，有什么要求和建议还有想法，欢迎连同回函卡一起寄给我们！

我是来自安徽的软粉，作为一名高中生，我坚持每月都买，网上订购是不太可能。11月下旬刊中看到生铁老爷出小说了，我想向编辑部要一本，还希望全体编辑部人的签名，我最想要左手大叔的，我最爱看的就是他的评析（如果能送一张他的照片最好了）。

我还有一点小小的个人问题：晶合实验室收到送测的产品后是否需要归还？还有就是惠普的DV6及另外几款强力笔记本上市了，为什么没有测试呢？

我看到编辑们的娱乐内容好丰富，有PS3、PSP、手机、电脑，想起来我也有一个便携游戏机——小霸王，放2节5号电池就能用了，10年前的，还是好的，可惜没有相机，不然拍下来发给你们炫耀炫耀。

其实写这封信的目的只有一个：那就是生铁老爷的小说《侦查员，你的爱在旷野》和编辑部各编辑的签名还有左手大叔的写真。（小编语：这真的是“一个”目的……）

安徽 叶瀚文





魔之左手：厂商送测的产品是必须归还的。至于那几款强力笔记本，首先，我们是接受送测的。但由于有些产品卖得太好或者备货不足造成样品量少等原因，因而未送测。至于照片嘛，新品秀和硬件评析栏目里时常都会出现本人的大头照啊，至于艺术照什么的……就免了吧。特别是咱昨晚才睡了2小时，形象不太好……



大软微博话题

中国农历新年也已迈入2012，无论这个世界是否会在今年毁灭，该干嘛还是先干嘛，比如咱们的微博话题。来来来，看看这期大家都讨论了些什么。记住咱们的官方微博：

http://t.qq.com/popsoft

http://weibo.com/popsoft

本期应用话题： 音乐与网络、PC、平板、各种手持便携设备联结在一起，会诞生无数有趣的应用。除了吉他英雄、劲舞团等音乐游戏，除了无需本地存储的音乐电台，除了Windows简单的“录音机”……你还有什么有趣的音乐应用，说来与大家分享一下？

Kylinwong: 这小图一眼看去还以为是DMC的Neo拿着高达的盾牌……

Czx-: 那些可以自己调音色，调音调，换乐器的应用，有很多，名字我就不说了。

Enigma 编: 当年玩空轨3RD刷怪刷得无聊，索性动手拿夜愿的几首伴奏替换了游戏BGM，效果奇佳——尤其是切小怪时的Bye Bye Beautiful和BOSS战时的The Poet And The Pendulum，前者的同步率基本在85%左右，后者的同步率至少也有400%。当然，文件段落和音量等方面还是需要略微调节一下的，不过都不难。

天遊: DJMAX Technika!!!!!……还有视觉化 || **Sting 编:** 我的iPad上钢琴、吉他、古筝、架子鼓模拟软件都有……唯一希望的是，将来能多出现一些连接到实体乐器的音乐游戏及设备





songsongxc: 转发此微博:危险节奏，OSU等音乐游戏来听歌也不错的～

亭山樵者: 基本上会有听佛经或者印度咖喱味道 || **@MY_DSMBR:** 无聊的时候会用Goldwave把歌倒放着听……说实话……听摇滚的时候感觉还挺有意思的……

x2x2x2x2: 用cooledit录游戏音效做短信铃声，什么惨叫啊惨叫啊惨叫什么的

完美仙剑217: 不是专业软件……//**@不既定音樂貴:** 真名叫做Adobe Audition。这个用SONAR玩的话会更刺激，AudioSnap什么的对付这些根本就是小菜一碟。

流苏的哀怨_蚊子: cooledit很好用啊～

温习旧时光_: 吾辈都是用cooledit录歌玩儿的。

demonoracle 编: iPad上本来有好几个很特别的国外音乐软件，但一次白苹果，全部没了，现在也想不起来名字了……

为波斯神马洞悉 编: 上手不太容易，毕竟与国人使用习惯不太一样，然后还得装各种插件什么的 || 徐小鹏：界面比较难看啊，foobar2000。

大众软件果然棒: 音乐，还是玩起来更带感啊。比如仙剑（当年咱可是仙剑音乐的铁杆粉丝，现在么……嗯，好听的太多了）、VOS，还有玩起来挺专业的Adobe Audition什么的。各位可以往前翻，本期“特别策划”即是音乐的专题。音乐不就是用来玩的么？

本期游戏话题： 2011年年底游戏界值得关注的一件事是什么？PSV正式发售！发售前的种种推测以及“伪造”的外观图等等，不得不说SONY吊足了大家的胃口。现在真机开始发售，你对此有什么看法？你会去购买一台吗？

落琪 编: 就当是新年礼物好吧，谁送我一台？

金戈画角: PSV的售价在移动设备中真心不贵，就是游戏售价是国内大多数玩家承担不起的，要是能以国内正版游戏的价格发售大陆版，哪怕没汉化，配合3G功能，相信依然会引领业界浪潮。

大众软件果然棒 编: 敢问PSV到底是手机还是游戏机…… || **Sting 编:** 真心认为，PSV应当做成手机。

钢铁肖恩: 《俺の妹妹》什么时候在PSV上出了，我就什么时候买！现在PSV的游戏还不是太多，而且在刚发售时买，价格有够坑爹的，有理智的同学们，为了你们的钱包要Hold住啊！话说，宫本茂到走廊墙角罚站去（吐槽3DS销量）！

张无爱: 快速的生活节奏，很难踏实下来玩游戏了。而且最近沉浸在cod肥皂的龙套死法的怨念ing……

愿风指引你的道路: 可以买来看小说啊~||**merlinpinkst 编:** 能玩游戏的平板啊……

sigma066: 右边你不是没玩zero么||**wunan:** 家里开肉铺，天天帮家里炸土豆饼的金发双马尾你伤不起…… || **wunan:** 破解啥的完全不需要，比方说刚出来就秒破我也不买。因为破了也没游戏玩

希尔达索: 国内掌机就是悲剧啊……自己买倒不必了，我觉得借同学的都足够了。

lrosa72: 在TGS上千人排队的神器专赶贺岁档呀，入不入呢？

索兰F伊布拉希姆: 卖掉PSP换台PSV！

songsongxc: 暑假才购入PS3，开学刚购入PSP，哪里还有米……其实感觉要入手PSV也得等一阵子，出来喜欢的游戏了，价格下降一些了，当然更重要的……有破解了……呵呵

Sekai2012: 买来好像没啥用....不过要是硬送给一台也不介意的啊哈哈

真-高飞的猫: 我的眼里只有平板、笔记本。

掰直的奇葩: 等出了喜欢的游戏再考虑入手，3DS在2012年上半年每个月都有大作轰炸，足够玩了。

8神经POPSOFT 编: 等这玩意儿能像PSP模拟PS一样模拟PS2了，我会毫不犹豫地入手一台的。

大众软件果然棒: 看来机器是一回事，游戏是另一回事啊。一个都不能少！

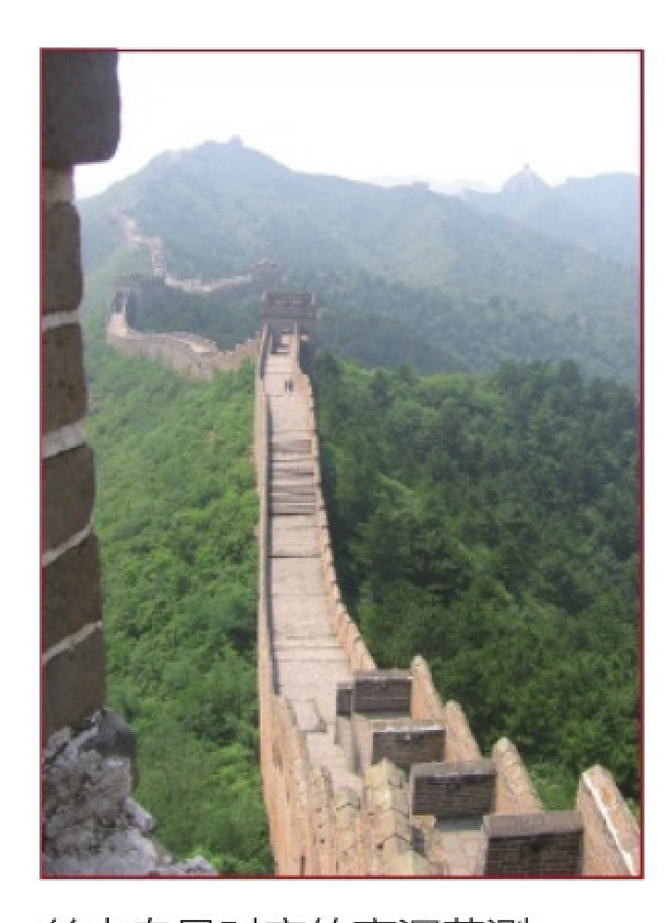
林晓在线

林晓：新年新气象，新年新杂志。2012年的《大众软件》，是不是给了你全新的感受？前半本的大专题过瘾不？担心编辑们坚持不下去？欢迎你加入！小编们会殚精竭虑，在保证质量和吸引读者阅读兴趣的前提下继续这种大专题制作方式，这种高强度的“自我折磨”那是相当锻炼人啊。现在知道大软编辑为何可以独当一面了吧。

网络游戏霸占电脑10年之后，越来越多的人开始厌倦传统的网游模式了，短平快的网页游戏能够后来居上，不能不说这种厌倦的情绪也起到了推波助澜的作用。质量上乘的单机游戏开始重新走入玩家的视野，其实它们一直没有离开过。2012年游戏迷们最盼望的单机游戏，恐怕非《暗黑破坏神3》莫属了，暴雪可是有跳票传统的。我们只能期望它不要跳得太狠，再拖到2013年去。今年即将推出的单机游戏的神作还有RPG大作《质量效应3》，游戏我可能玩不了，动作射击不是我的长项。什么，我的长项是什么？养成类，益智类（就是连连看了……），同名动画片我倒是很想看看的。

2012年是个很有名的年份，哈，《2012》年的电影免费给做了一把广告后，关于2012究竟是不是世界末日玛雅人说得究竟对不对的问题已经争论了3年。这3年里，有高楼大厦起了，有几十年的独裁者垮了，有地震台风自然灾难，更有地球人口突破70亿……人类文明依然在加速度地发展着，至于是不是会走向自我毁灭？一个拥有70亿数量的种群不能想出自我拯救的方法并执行，你相信吗？我不相信，我想人类总会走出地球，将文明发展到新的高度。而作为70亿人类中的一员，我当为这文明的延续尽微薄之力。

我的2011



我的2011年有很多体验与发现，对我个人来说都是独特不可复制的瞬间，现在摘取一点感悟，与大家分享。

一本好书：韩松《地铁》

大概韩松上班经常坐地铁吧，这种交通工具是他笔下永远的素材。想像他背着双肩背包，戴了网球帽，平静而熟悉地走下电梯，经过安检，经过验票机，再坐电梯下到站台，他走着，看着，思索着，地铁熟悉的味道和气质包围着他，人们经过他，没有列车的隧道空荡荡地仿佛饥饿的史前巨蛇，行驶而来的列车傲慢矜持，那个走出车头观察乘车人的列车司机脸上分明有一丝来自异时空的高深莫测……

列车上，我喜欢穿过站立着的人群，将一节车厢一节车厢抛到身后，然后，把脸紧紧贴在驾驶室的后门上，贪婪而紧张地注视着玻璃门外的那个玻璃窗——窗外，就是拱形的隧道，道壁上斑驳的灯光，一圈圈点亮着，无穷无尽。

所以，我知道韩松的那个地铁。我知道那列在他想像中奔驰，是隐喻暗喻借喻等等一切修辞手法载体的地铁，是如何在多维时空里穿行，带我们去不可能的未知感受就在身边的现实。

最好的科幻作家，与科幻渐行渐远，他的作品上再也不需要出现“科幻”两个字。因为他的存在，就是科幻的存在。

一部好剧：《神秘博士》

在新书房的新电脑前看这部经典科幻电视剧，英国人的思维方式与美国人迥然不同，文化底蕴不同的结果。先是无聊试着看看，结果一发不可收拾。多宏大的宇宙观一说到时间这个词儿就都萎缩了，万物都抵不过时间的流逝，宇宙也不能幸免，即便是时间领主的神秘博士，也对时间无可奈何。很赞同一个评论者的看法：那弱智的反派，滑稽的幕后Boss，经常囧得不能再囧的剧情，却依然让我们喜爱，不能不说演员太棒了。我喜欢9、10博士，喜欢ROSE，还有Jack。《神秘博士》最近有了网页版游戏，粉丝们可以尽兴了。

一段好景：金山岭长城

世人只道八达岭居庸关长城好看，却不知万里长城处处皆是浑然天成的风景。居庸关只是名气大而已。盛夏之日去爬河北与北京边界的金山岭长城。这段保存完好的明长城也在《世界文化遗产名录》之中，但却游人寥寥。长城蜿蜒曲折，敌楼密集，雄奇险峻，游人稀疏更映衬出它的沧桑与壮丽。

快评



欲扬先抑，黄绿的色调确实不怎么喜欢，但一改往日舒适的蓝颜色方案确实令人耳目一新。这期冰河大叔写的引起我很多思考，毕竟这个青年问题是每个青年都需要思考的，大叔的感情看来也是十分强烈，有些地方几乎可以说是喷了，给人以非常震撼的感觉。对国产的关注让我又有了当初喜欢的话题文章可读。读编内容增多，很亲切。影音的添加增多了一些乐趣，很不错！（软粉 songsongxc）

bluesky：看来还是更喜欢清新的感觉。至于那个XX青年，最近真是热了一阵，各位还有什么样的创意？不妨写在回函卡中寄给我们。

您正在看的这本杂志，有什么感受请来信告诉我。您可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：bluesky@popsoft.com.cn，还可以在微博中@**大众软件果然棒**。登上杂志的快评会得到我们的小礼品。

观影棚

生命之树（美国）

■北京 林晓

本片导演泰伦斯·马力克 。

对这部导演用了很长时间打磨的电影，观众与评论者的意见分为极端的两派，一派将此电影奉为2011年第一神作，一派认为该电影很烂很闷。电影的剧情其实平常：在美国中西部生活的11岁少年杰克，父亲是一个颇为守旧的农民，经常强调要以自己为中心，去做一个纯爷们真汉子，而母亲则是温柔又感性。父亲和母亲都希望杰克顺从自己，处在矛盾之中的杰克只能靠自己的力量调节这两种相悖的思想。在目睹了饥饿、病痛以及死亡之后，杰克的心理受到了创伤，而且开始渐渐开始迷失自己。成年后的杰克生活得并不是太好。他丢掉了自己的灵魂，在当代社会中像一只无头苍蝇一样摸爬滚打。他最终明白，无法改变社会的原因是，我们都是社会的一分子。于是，杰克开始换了一种眼光和角度来看社会。从新的角度看，社会里充满了奇迹、珍宝和无双的事物。在故事的结尾，杰克终于明白了生命的真谛，他理解了爱、美、善、真。杰克最终发现，他的认知的起点就来自于自己的家庭——那是他的第一所也是最重要的学校。在家庭里，他学习到了关于世界的真相、自我意识的起源，以及如何对这个世界施以博爱。

2011年戛纳电影节将金棕榈大奖授予给这部电影，认为其是本年度甚至近十年来最具试验探索精神的艺术巨作。在我看来，在商业化电影泛滥的今天，还有这样大胆挑战电影叙事结构，只为追求艺术完整的电影，便应当为它鼓掌喝彩。更何况，电影本身无论影像还是音乐都美轮美奂，演员整体表演上乘，而对生命洞察入微和敏感的描述更是无出其右。

新片上映：

★兰戈（美国）：一只被饲养在玻璃箱里的变色龙，时常幻想自己是伟大的英雄，当成为英雄的机会真的出现了，它该如何选择？

★金陵十三钗（中国）：1937年流血的南京，在张艺谋的电影中以女性的视角表现。

★铁甲钢拳（美国）：机器人拳击赛，背后依然是人与人的格斗。P

动漫园

《花牌情缘》——披着少女漫外皮的热血漫

■沈阳 ds006425



《花牌情缘》里所讲述的运动并不叫做花牌，而是歌牌，又称为百人一首。花牌是什么呢，不知道看过《夏日大作战》的人还有没有印象，主角们最后战胜BOSS所用的那个游戏，那个就叫做花札，也就是花牌。花牌和歌牌虽然做工材质上差不多，但实际内容和玩法却相差十万八千里。也不知道是最开始做译名的那位翻译不小心弄错了，还是国内对于花牌和歌牌没什么特别的概念，总之这让我想起来鬼头莫宏的《星星公主》——看似光明的标题下却是如此残酷的故事，更何况标题的翻译也有问题。

《花牌情缘》的原作漫画虽然在日本比较热，但是在国内的知名度可能很小，毕竟画风是满满的少女漫风格，外加还是这么冷的一个题材。

少女漫的好处就在于细腻的感情描写。如果在此基础上能再加入一些少年漫类的热血情节并且安排巧妙的话，那么这漫画就成功一半了——《花牌情缘》就是如此。

乍看之下可能是很不起眼，甚至是因为种种缘由而鄙视。不过如果能够细心去品味，抛开成见去欣赏故事带来的乐趣的话，《花牌情缘》其实是非常有趣的一部作品。先不论动画本身制作非常精良，单单悦耳的ED，主角们纠结的感情，在BGM的渲染下种种美得无以复加的画面就已经是足够的看点了。

再加上竞技运动特有的紧张感与热血感，我相信只要能够认真看完第一话，都会对《花牌情缘》产生了足够的兴趣。甚至可以说，只要是能够静下心来观看的话，一定会喜欢上它并且深陷其中无法自拔。

当然，如果你觉得无论如何也不想看的话，那么至少请听听ED。

下面是推荐时间：

★《少年同盟》——文艺少年们的日常，搞笑与恋爱并存的青春物语。

★《玉响》——AIRA原班人马打造，少女们所编织的治愈小镇。

★《灼眼的夏娜Ⅲ》——交织的感情，敌对的两人。红世与现世的大战一触即发。P



未来在现实的第几层

■北京 林晓



《未来在现实的第几层》是一本给关注未来的人们的书，或者是未来人写给现在人看的书，那些代表着信息时代技术的科技产品，正在某处的实验室里缓缓成型：触摸屏的未来、飞天背包、人体发电机、繁殖的机器……它们延展了人类身体，浓缩了时代面貌，预告了未来的多立面。在这里，因为新技术的来临，想像力已无限接近现实。

智能时代已经来了，这将是一个最好的时代，也将是一个最坏的时代。当智能技术和智能产品成为我们生活的一部分，带来的不仅仅是美好的未来。一些人将会变得放任和懒惰，宁肯接受技术为他们安排的轻松然而却毫无意义的生活。智能技术将会展示更多的生活方式，我们可以选择努力钻研，也可以只是随波逐流。我们可以选择来者不拒，也可以选择精挑细选。

所有的想法、梦想、问题和疑虑都纷纷涌向未来时间维度。我们身处在现实世界的第几层？我们在以怎样的姿势逐层而上，迈向未来？未来在现实的第几层，是天堂还是地狱？在这本书里，也许每个人都能找到不同的答案。

无论是内容，形式还是气质，这本书都当得起一个字——酷。

作者猛犸，中年死宅"挨踢"已婚男，某高校教师，科普公益组织"科学松鼠会"成员。科技类专栏作者，在《经济观察报》《第一财经周刊》《21世纪商业评论》《瞭望东方周刊》《南方人物周刊》《新发现》《牛顿·科学世界》等十几种刊物上发表过几十万字的科技类文章。

好书推荐：

★意外的时间机器［美］乔·霍尔德曼 中国妇女出版社

★百年孤独（新版）加西亚·马尔克斯 南海出版社

这一版本的《百年孤独》号称根据马尔克斯指定版本翻译，未做任何增删。这本魔幻现实主义文学的代表作，值得每个家庭把它放在书架最显眼的位置上。



LA王者易主?

■北京 Joker



NBA新赛季已经火热开赛，经过漫长的休赛期，各队都在开赛前大量的进行着人员交易，当一切尘埃落定后，我们惊奇的发现，原本踌躇满志准备进行大交易的洛杉矶湖人队在休赛期后，人员并没有什么补强，反而队中的夺冠功臣拉马尔·奥多姆转投达拉斯，内线支柱加索尔被交易流言搞得心神不宁，防守铁闸"慈善·世界和平（阿泰斯特改名字了）"一身赘肉。而一向在联盟中属于鱼腩球队的同城兄弟快船，则在几番交易后，让人们开始惊呼：这货不是快船，这已经是飞船了！

没错，快船在这个夏天的交易可谓是惊天地泣鬼神，先是通过报价签下了5届全明星，总决赛MVP昌西·比卢普斯，又匹配报价留住了队中内线基石小乔丹，在加上队中核心"白魔兽""给力芬"布雷克·格里芬，这套阵容已经让人感觉快船就要腾飞，但是你以为这样就结束了么？错！而且是大错特错！快船这个赛季绝对没有打算就这样小打小闹，随后一系列交易，真正让整个联盟都震动了！快船通过交易从黄蜂得到了"蜂王"克里斯·保罗！而后又一纸合约签下2届全明星球员卡隆·巴特勒！几笔交易下来，加上队中原有的小莫，我们竟然看到一队中竟然同时出现了5位全明星级别的球员！快船这是要疯啊！一系列交易后的快船内外线配比合理，前后场实力均衡，季前赛双杀湖人已经在向人们宣告着：洛杉矶的王者，该换一换了！

新赛季，各队的传统口号"Beat LA"还是会响彻各个球馆，但是对象，可能会变成快船喽。

新闻流言板：

★足协受贿开审，各位原大佬如今阶下囚的模样告诉我们：出来混，迟早要还的！

★斯诺克中国巡回赛开赛后我们发现，选手有13岁的，15岁的……斯诺克已经开始从娃娃抓起了？

★久未露面的阿德里亚诺又有消息了，他圣诞节晚上在夜店开枪误伤了一个女孩……你就不能有点足球上的消息？

热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	古剑奇谭	2611
2	仙剑奇侠传四	2578
3	零之轨迹	2421
4	仙剑奇侠传三	2308
5	孤岛危机	2192
6	轩辕剑三外传天之痕	2012
7	刺客信条	1894
8	传送门	1745
9	极品飞车14	1613
10	尘埃	1478

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2011年12月

编辑点评：新“双剑”不出意外继续包揽榜单冠亚军，老“双剑”之一则下滑到了第六。“轨迹”系列也在三甲中露脸了。竞速类游戏依然占据一席之地，至少说明一点：国内玩家中的车迷还是不少的。

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	剑侠情缘网络版叁	2645
2	魔兽世界	2597
3	仙剑OL	2312
4	龙之谷	2017
5	天龙八部	1837
6	梦幻西游	1756
7	龙之谷	1664
8	地下城与勇士	1542
9	穿越火线	1413
10	永恒之塔	1388

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2011年12月

编辑点评：《魔兽世界》居然不是第一？这真是让人大跌眼镜啊。榜单中的其他位置依然是熟面孔，国产网游上榜数量仍旧不多，更多的是代理自韩国的泡菜网游。国产网游的春天在何处？

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	上古卷轴5：天际	The Elder Scrolls V: Skyrim
2	蝙蝠侠：阿卡姆之城	Batman: Arkham City
3	传送门2	Portal 2
4	狂怒	RAGE
5	死亡岛	Dead Island
6	兽人必须死	Orcs Must Die!
7	收获日：掠夺	Payday: The Heist
8	战锤40K：星际战士	Warhammer 40000: Space Marine
9	质量效应2	Mass Effect 2
10	海岛大亨4	Tropico 4

数据来源：Steam · 2011年12月25日

编辑点评：与上月相比，“老滚5”依然在榜首默默地“滚动”，而“蝙蝠侠”则踩着“传送门2”飞到了榜眼。看起来外国玩家们更倾向于动作冒险类游戏，这些热门大作也足够玩家们玩到天昏地暗了。

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	永恒之塔	MMORPG
2	FIFA OL2	体育–足球
3	突袭OL	FPS
4	DNF	MMORPG
5	冒险岛	MORPG
6	天堂	MMORPG
7	魔兽世界	MMORPG
8	Cyphers	MMORPG
9	星际争霸 Ⅱ	RTS
10	TERA	MMORPG

数据来源：Gamenote · 2011年12月27日

编辑点评：正宗“山口山”在韩国继续被牢牢地压制在第七，进一步就到了“天堂”，退一步则只能变身“超能勇士（Cyphers）”在“星际”中打拼。另一方面，横版过关游戏中总能找到一丝过去的记忆。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	水果忍者	Super Jump World
2	Where's My Water?	Russian Blocks
3	植物大战僵尸	Space Soldiers
4	愤怒的小鸟	Final Fury
5	Asphalt 6: Adrenaline	Animals vs Zombies
6	Fruit Ninja: Puss in Boots	Pocket Prize
7	FIFA 12	Gold Miner –(Free)
8	Doodle Jump - BE WARNED: Insanely Addictive!	Where's My Water? Free
9	割绳子	Monster Trucks Nitro 2
10	Gangstar Rio: City of Saints	疯狂卡车

数据来源：App Annie · 2011年12月31日

编辑点评：植物们发现有个忍者正在拆它们的“果子”，于是动物们接过了大战僵尸的大旗。战斗累了可以踢踢FIFA12放松。打不过？还有“疯狂卡车”可以逃离……当然，别忘了还有一群期望立刻找回蛋蛋的愤怒的小鸟们。

国内Android游戏排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	水果忍者	13维度世界
2	捕鱼之海底捞	异形:地球战区高清版
3	植物大战僵尸	跑跑卡丁车圣诞版
4	忍者突袭	重力男孩
5	割绳子	死亡漩涡
6	SOLO 吉他独奏	超级救火队
7	愤怒的小鸟圣诞节版	黏黏世界
8	三国杀	桥梁建设
9	跑跑卡丁车	发条骑士
10	死亡巨虫	阳光走私船

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）· 2011年12月

编辑点评：《异形:地球战区高清版》（是一款让人眼前一亮的游戏大作。这款游戏的iOS版本曾获得2011年度WWDC苹果设计大奖得奖作品，如今的Android版本依然保持了游戏的高水准。



邮发代号：82-726
本期特惠价：¥7.00元
定价：~~¥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN